VICTORY STREAK

Ihr

Persönlicher

Führer

für die

TCS *Victory*

VICTORY STREAK

2669.221

Redaktion
David Ladyman

Autoren
Tuesday Frase
Melissa Mead
John McLean

Co-Autor
Chris Douglas

Künstlerische Gestaltung
Chris Douglas
Craig Halverson
James Lee
Thomas Lee
Dean McCall
Alan Perez
Elizabeth Pugh
Mark Vearrier

Umschlags- und Innengestaltung
Catherine Cantieri

Übersetzung
Brigitte Fleeman

TRANSFER-INFORMATION

Electronic Creative Services heißt Sie zu Ihrem neuen Posten an Bord der TCS *Victory* herzlich willkommen. Wir hoffen sehr, daß Ihnen der Einführungskurs *Victory Streak* den Start in Ihren neuen Aufgabenbereich erleichtert.

Die Beschreibungen und Informationen in diesem Set wurden von unserem neuen Quanntum 3 Artificial Publisher (Computerredakteur) zusammengestellt und enthalten sowohl Ihre alten Anfragen als auch die standardmäßigen LS-c2 Mitteilungen, die das TCN-Hauptquartier für alle versetzten Wing Commander empfiehlt. Der Quanntum 3 ist auch entwickelt worden, um die monatlichen Ausgaben auf Ihren persönlichen Bedarf zuzuschneiden und um Themenkreise zu berücksichtigen, die für Sie von Interesse sein könnten.

Alle Eintragungen wurden aus Meldungen bzw. Artikeln von bestimmten Nachrichtenkategorien sowie aus GIF's (General Information File = Allgemeine Nachrichtendatei) vom Schiffs-Informations-Datennetz (S.I.D.) zusammengestellt. Relevante Mitteilungen von Electronic Creative Services sind in kursiv gedruckt.

Sollten Sie Vorschläge haben, wie wir die nächste Ausgabe von *Victory Streak* für Sie verbessern könnten, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Electronic Creative Services befindet sich auf der Heckseite von Bootdeck 4. Sie können auch an pub@tcn.victory.com. schreiben.

Neue Meldungen

Ihre Email-Adresse an Bord lautet cblair@tcn.victory.crew. Zur Zeit haben Sie 3 ungelesene Meldungen sowie Artikel aus den folgenden Kategorien:

tcn.victory.news
tcn.victory.flight.pilots
tcn.victory.flight.pilots.talk
tcn.victory.military.proc
tcn.victory.flight.weapstat
tcn.victory.intell
tcn.victory.earth.ad
tcn.victory.ad.classified
tcn.victory.review
cblair@tcn.victory.crew
tcn.victory.history
tcn.victory.question
tcn.victory.ad.announce
tcn.victory.flight.shipstat

Sie haben 3 neue Meldungen.

An: cblair@tcn.victory.crew
Von: weisen@tcn.victory.crew

Sendedatum: 2669.220
William Eisen, Captain, TCS Victory

Herzlich willkommen an Bord, Colonel!

Ich habe die Mannschaft bereits darauf vorbereitet, daß sich in den kommenden Wochen manches in unserer täglichen Routine ändern kann. Sie können sicher sein, daß alle Besatzungsmitglieder dieses Raumschiffes erfahrene und pflichtbewußte Profis sind, die fast jeder Situation in diesem Krieg gewachsen sind. Ich bin überzeugt, daß Sie das selbst herausfinden werden, wenn Sie die Mitglieder dieses erstklassigen Teams näher kennenlernen.

Und was sicherlich auch eine wichtige Rolle spielt: Nichts wird den eindrucksvollen Ruf der "Schrotthaufen-Sally" beeinträchtigen können, was immer auch an Herausforderungen auf dieses Raumschiff zukommt.

Wir werden weiterhin unser Bestes geben. Ich weiß, daß auch Sie Ihren Teil dazu beitragen werden.

Captain Eisen

An: cblair@tcn.victory.crew
Von: adeveraux@tcn.covert-ops

Sendedatum: 2669.210
Colonel Jeannette Devereaux

Bonjour, mein Freund. Es wird von Tag zu Tag schwieriger, mit der Trennung von Dir fertigzuwerden. Ich denke ständig an Dich. Die Pflicht ruft, und jeder Einsatz kann Dein oder mein letzter sein. Ich lebe in der ständigen Angst, daß Dir auf einer Deiner vielen Patrouillen etwas passiert. Sei bitte vorsichtig.

Auch wenn ich mich sehr danach sehne, Dich bald wiederzusehen, so muß ich mich doch voll auf die vor mir liegenden Aufgaben konzentrieren. Nur so werden wir eines Tages wieder zusammen sein können.

Paß' auf Dich auf, mon amour.

Angel

An: cblair@tcn.victory.crew
Von: bmiles@earth.tnn.news
Sendedatum: 2669.219
Anlagen: (1) ARTICLE.TXT

Colonel Blair,

vielen Dank, daß Sie sich gestern die Zeit für ein Holo-Vid-Interview genommen haben. Ich habe das 3-minütige Interview vollständig übertragen, und ich bitte Sie nun um Ihre Sendegenehmigung. Ihr Einverständnis ist erforderlich, bevor ich es zur Ausstrahlung an Terran News Network weitergeben kann. Sie werden vielleicht bemerken, daß ich das Interview um einiges gekürzt habe ..., aber ich finde doch, daß es den Nagel auf den Kopf trifft. Ihre Kommentare können Sie an die folgende Adresse schicken: bmiles@earth.tnn.news.

Vielen Dank, Barbara Miles

ANLAGE 1: ARTICLE.TXT Colonel Christopher Blair

Alter: 37 Heimatplanet: Erde

Miles: Colonel Blair, Sie sind seit über 15 Jahren an vorderster Front in den Kriegen der Konföderation dabei und sind in mehreren äußerst wichtigen Einsätzen geflogen. Meine Frage ist: Was wird passieren, wenn die Konföderation in all den Jahren keinen überzeugenden Sieg gegen die Kilrathi erzielen kann und Sie sich aus dem aktiven Dienst zurückziehen?

Blair: Wer denkt denn hier an Pension? Ich werde noch nicht so schnell von der Bildfläche verschwinden. Dieser intergalaktische Krieg ist noch lange nicht zu Ende, es sei denn, das Hauptquartier bzw. der Spionageabwehrdienst haben ein paar Tricks im Ärmel, über die ich nicht informiert wurde. Ich werde Einsätze fliegen, so lange ich die Erlaubnis dazu habe und meinen Beitrag leisten kann. Ich werde mich bemühen, das ganze Geschehen möglichst mit heiler Haut zu überleben.

Miles: Sind Sie, nach all diesen Jahren in zahllosen Kämpfen, immer noch besorgt, daß jeder Einsatz sehr wohl Ihr letzter sein könnte?

Blair: Der Tag, an dem ich nicht mehr darüber nachdenke, *wird* mein letzter sein. Aber ich würde es nicht als "besorgt sein" bezeichnen. Vielmehr bedeutet es, daß ich mich auf jeden Auftrag hundertprozentig konzentrieren muß und keinen Einsatz auf die leichte Schulter nehmen kann. Wenn ich diese Brücke betrete, achte ich auf alles, was ich tue, und auf alles, was meine Flügelmänner tun, und auf alles, was unser Gegner tut. Ich gebe jedesmal alles, wenn ich mich in diesem Cockpit anschnalle. Alles andere wäre Selbstbetrug — und auch Verrat an unserem Kriegsvorhaben.

Miles: Wie kam es denn zu Ihrem Transfer auf die TCS *Victory*?

Blair: Admiral Tolwyn hielt es für eine taktisch kluge Entscheidung, jemanden mit meinem Erfahrungsschatz auf einen Träger mit einem ... sagen wir noch größeren Potential einzusetzen. Das ist alles, was ich dazu zu sagen habe.

Miles: Ihre Loyalität und Ihre Einsatzbereitschaft sind über jeden Zweifel erhaben. Aber sind Sie wirklich davon überzeugt, ganz tief in Ihrem Inneren, daß wir die Kilrathi besiegen können?

Blair: Absolut. Ich bin mir dessen so sicher, wie ich jetzt leibhaftig vor der Kamera sitze und zu Ihnen über Holo-Link spreche.

Und noch eine kleine Anmerkung für die Kilrathi — sollten sie unsere Unterhaltung abhören: Wir werden niemals aufhören zu kämpfen, wir werden niemals aufgeben. Und hier ein kleiner Tip: Sie sollten besser auf ihre behaarten Hinterteile aufpassen, denn wir sind hinter ihnen her.

GIF: Konföderationseid für den Dienst

>TCN.victory.flight.pilots

Ich bin das Herz der Konföderation.
Ein Diener des Friedens ...
Ein Retter der Freiheit ...
Ein Wächter der Welt ...

Während ich den Weg zum Sieg ebne,
werde ich den Feind nicht fürchten,
denn er kann die Gerechtigkeit nicht bezwingen.

Während ich das gerechte Feuer des Friedens anzünde,
werde ich das Leben als heilig achten,
denn es ist meine Pflicht, dem Bösen entgegenzutreten.

GIF: Psycho-Anthropologisches Profil der Kilrathis

>TCN@psych.intell.update

Zusammengestellt von: Lt. Christopher Douglas, 2652.102 Letzte Überarbeitung: 2668.312

Die folgende Information von Ralgha nar Hhallas ist eine Zusammenstellung der Fakten, die vom terranischen Geheimdienst und verschiedenen anderen Spionagediensten gesammelt wurden.

Zweck

In diesem Krieg der Kulturen ist es entscheidend, die Gedankenwelt, die sich hinter den Aktionen des Gegners verbirgt, zu verstehen. Wir müssen ihre Gedankenabläufe analysieren, um Reaktionen voraussehen zu können und um auf taktische Manöver vorbereitet zu sein.

Entwicklung der Kilrathi

Die Kilrathi-Zivilisation stammt aus der kargen Kilrahwüste, wo die räuberischen Vorfahren dieser Gattung das Jagen lernten. Im nächsten Evolutionsschritt entwickelte sich ihre Intelligenz weiter, und sie begannen, primitive Schutzhöhlen aus der vulkanischen Asche zu bauen, die von den massiven Vulkanausbrüchen auf dieser tektonisch instabilen Welt stammt. Aus dieser Fähigkeit entwickelten sie die Fertigkeit, für die schwerer zu fangende Beute (insbesondere ein kleines, intelligentes schimpansenähnliches Tier, das bis heute eine Kilrathi-Delikatesse ist) Fallen zu bauen und schließlich auch Waffen herzustellen.

Gebietsstreitigkeiten unter den Jägern waren mit dem Aufkommen von Intelligenz unvermeidlich. Die Kilrathi lernten sehr früh in ihrer sozialen Entwicklung die Kunst des Tötens ihrer eigenen Spezies. Die ganze Geschichte der Kilrathi ist eine lange Reihe von Rudel- und Klankriegen, die so brutal waren, daß sie selbst die Kriege unserer Zivilisationen völlig in den Schatten stellen.

Dieses hemmungslose Gemetzel hielt bis vor ungefähr zwei Jahrhunderten an, als ein vernichtender Krieg zwischen den zwei mächtigsten Kilrathi-Imperien ausbrach, der zu der totalen Zerstörung des einen Reiches und der unbestrittenen Vormachtstellung des anderen führte. Die derzeitige Herrscherfamilie kam auf Kosten von Millionen von Soldaten und mehreren sterilisierten

Welten an die Macht. Nachdem sie unter einer herrschenden Hand vereinigt waren, war es nur zu natürlich, daß sich die territorialen Interessen der Kilrathi nach außen auf andere bewohnte Welten richtete. Heute beanspruchen sie in aggressiver Weise, was immer ihnen in den Weg kommt und überwältigen gewaltsam, was sich ihrem Anspruch nicht wehrlos ergibt.

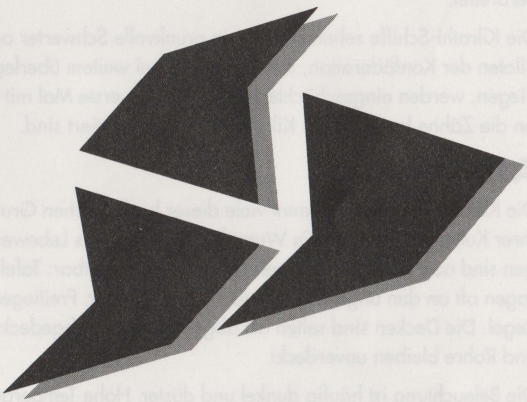
Als geborene Krieger, erzogen für den Kampf, halten die Kilrathi nicht sehr viel von Höflichkeit. Krieg und Aggression sind die Grundpfeiler ihrer Kultur und werden als Religion verehrt und gehuldigt. Sowohl ästhetische wie auch technische Prinzipien spiegeln die fanatische Ausrichtung auf Tod, Ausbeutung und Beherrschung wider.

In der ganzen Geschichte der Kilrathi gibt es nichts, was mit den alten Hochkulturen auf unserer Erde in Ägypten, China, Griechenland oder mit der Epoche der Renaissance in Europa oder auch mit der utopischen Unterwelt 2200 vergleichbar wäre — Kulturen, die alle längere Phasen von Frieden, Reflektion und künstlerischer Entwicklung erfahren haben. Die ästhetischen Ideale der Kilrathi sind (nach menschlichen Maßstäben) immer noch sehr primitiv und eher vergleichbar mit den Kulturen der Ureinwohner auf der Erde.

Soziale Struktur

Die Krieger der Kilrathi weisen einige Ähnlichkeit mit der alten kaiserlichen Garde in Japan auf, die niemals ihre Ehre aufgibt, auch wenn es sie ihr Leben kostet. Für in Ungnade gefallene Krieger ist es tatsächlich nicht ungewöhnlich, sich das Leben mit Zu'kara zu nehmen (Kehledurch-schneiden), auch wenn das einzige Vergehen gewesen ist, den Vorgesetzten unabsichtlich beleidigt zu haben.

Die Zukunft eines Kilrathis, sowohl als Krieger als auch als Bürger, wird schon mit dem sozialen Status bei der Geburt entschieden. Die ganze Bevölkerung von Kilrah schwört Treue auf einen der acht edlen Klans, die jeweils einen bestimmten sozialen Status innehaben. Jeder Klan schwört, dem derzeitigen Führer Treue zu halten. Sogar der kaiserliche Stammbaum verzweigt sich in verschiedene Klans. Der Kaiser ist der absolute Herrscher und kann ohne große Formalitäten Hinrichtungen und Verbannungen anordnen. Anschläge und Attentate gehören zum politischen Alltag.



Alle Klans auf Kilrah und den umgebenden Monden nehmen den Ausdruck 'zum Führer geboren' sehr ernst und vererben die königliche Abstammung von Generation zu Generation. Der edelste Klan auf Kilrah ist der Klan der *Kiranka*. Die Mitglieder dieses Klans sind in den Führungs-positionen der kaiserlichen Truppen und in der Regierung zu finden.

Leider ist über die Gebräuche der Kilrathi nicht sehr viel mehr bekannt als die Tatsache, daß die Frauen für die Religion verantwortlich sind, wobei die Priesterin des Kriegsgottes Sivar eine besondere Rolle spielt. Frauen kontrollieren alle religiösen Gruppen und leiten sämtliche Opfer-zeremonien und religiösen Feste, wie beispielsweise das Sivarritual auf Firekka.

Sprache

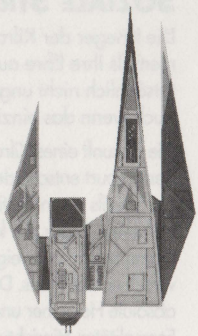
Schriftliche Dokumente der Kilrathi wurden erstmals im Cockpit eines erbeuteten *Dralthi*-Jägers gefunden. Die Schrift ist in Komplexe unterteilt, die aus vier vertikalen Linien bestehen. Jede vertikale Linie setzt sich aus einer vollen, einer geteilten oder kürzeren Linie mit einem Punkt darüber oder darunter zusammen. Dieser Komplex aus vier Linien fungiert als ein einzelnes syntaktisches Element. Vertikale Zusammenstellungen aus diesem Vierlinien-Piktogramm stellen Sätze dar.

Uniform

Designer auf Kilrah haben niemals einen ausgesprochenen Sinn für Ordnung und Symmetrie entwickelt. Ihre Designs sind unseren Maßstäben nach häufig asymmetrisch und unharmonisch. Die ikonische und kraftvolle Metaphorik konzentriert sich fast ausschließlich auf die Verherrlichung früherer Schlachten und die Einschüchterung von Gegnern. Die normale Ausrüstung der Krieger wirkt unkultiviert, eine seltsame Mischung aus Funktionalität und Zierrat, technisch hochentwickelt und gleichzeitig primitiv.

Da die Kilrathi immer noch sehr stark auf ihren Klan fixiert sind, schmücken sie ihre Uniformen auffällig mit Symbolen und Insignien des jeweiligen Klans bzw. der Familie. Beliebte Farben sind rot, schwarz und rotbraun. Metallobjekte sind vorrangig goldfarben oder blutrot. Die natürliche Kupferfarbe des Plastikstahls der Kilrathi (das Material, aus dem auch ihre Raumschiffe gebaut sind) wird auch häufig für die Ausrüstung von Personen verwendet.

Raumschiffdesign



Das Design der Kilrathi-Raumschiffe berücksichtigt sowohl Grundsätze der Funktion als tödliches Kriegsinstrument als auch der psychologischen Kriegsführung. Die Schiffe sind fast immer asymmetrisch und haben meistens fang- oder prankenähnliche Kurven und Teile, die das furchterregende Aussehen noch mehr unterstreichen. Triebwerke und Waffen sind immer an deutlich sichtbaren Stellen plaziert. Schaurige Kriegsbemalung sowie andere furchterregende Markierungen sind weit verbreitet.

Die Kilrathi-Schiffe sehen häufig wie prunkvolle Schwerter aus. Unerfahrene Piloten der Konföderation, auch wenn sie bei weitem überlegene Schiffe fliegen, werden eingeschüchtert, wenn sie das erste Mal mit einem dieser bis an die Zähne bewaffneten Kilrathi-Jäger konfrontiert sind.

Architektur

Die Kilrathi-Architektur nimmt viele dieser barbarischen Grundsätze aus den anderen Aspekten ihrer Kultur wieder auf. Die Wurzeln der Kilrathi als Lebewesen aus primitiven Felsenbehausungen sind auch in ihren heutigen Behausungen sichtbar: Tafelbergartige Säulen und Vorsprünge ragen oft an den ungewöhnlichsten Plätzen hervor. Freiliegende Maschinenanlagen sind die Regel. Die Decken sind selten als abgeschlossene, abgedeckte Einheiten konzipiert, und Kabel und Rohre bleiben unverdeckt.

Die Beleuchtung ist häufig dunkel und düster. Hohe Temperaturen zusammen mit einer Luftfeuchtigkeit von null, Charakteristika, die von dieser Spezies bevorzugt werden, rufen häufig atmosphärische Störungen hervor. Kriegstrophäen spielen, wie bei der Kleidung, auch in der Innenarchitektur eine herausragende Rolle. Schädel von gegnerischen Opfern oder Rumpfteile von abgeschossenen bzw. eroberten Raumschiffen werden oft an prominenter Stelle ausgestellt.

GEHEIMDIENSTBERICHT: ASSE DER KILRATHI

>TCN.victory.intell Datum: 2669.218

Col. Blair: Dieser Bericht (Verschlußsache) von tcn.covert.intell.update über bekannte Asse des Feindes könnte vielleicht für Sie von Interesse sein.

Eine Reihe von Kilrathi-Assen, die in den der TCS Victory zugewiesenen Sektoren operieren, konnten identifiziert werden. Ich rate Ihnen, äußerst vorsichtig zu sein, sollten Sie in einen Kampf mit einem der folgenden Piloten verwickelt werden, da alle diese Piloten im Nahkampf extrem gefährlich sind.

Najji "Fireclaw" Ragitagha **Bevorzugtes Schiff:** *Darket* — Leichter Jäger
Obwohl Fireclaw als Pilot ein ernstzunehmender Gegner ist, macht ihn die Ausrüstung seines ausgewählten Jägers mit wenig schlagkräftigen Waffen und schwachem Schutzschild für koordinierte Angriffe verletzbar. Er zieht sich normalerweise zurück, wenn der Gegner in der Überzahl bzw. besser bewaffnet ist.

Dakhath "Deathstroke" nar Caxki **Bevorzugtes Schiff:** *Dralthi* — Mittlerer Jäger
Deathstroke ist wahrscheinlich nicht der schnellste Jägerpilot im Weltall, aber er scheint völlig furchtlos zu sein und zieht sich niemals aus einem Gefecht zurück. Er ist sogar dafür bekannt, daß er Tausende von Kilometern von seinem Kurs abweicht, nur um einen Piloten der Konföderation in einen Kampf zu verwickeln. Ihre beste Strategie gegen Deathstroke ist, ihn dazuzubringen, sich mit aller Kraft auf Sie zu konzentrieren, und dann zu beten, daß Ihr Flügelmann sich hinter Deathstroke unbemerkt anschleichen kann.

Marjakh "Stalker" nar Kur'u'tak **Bevorzugtes Schiff:** *Strakha* — Stealth-Jäger
Seien Sie auf der Hut vor Stalker. Er wird seine Anwesenheit sicher nicht vorher ankündigen. In der Regel wird Stalker erst bemerkt, wenn er Feuer eröffnet. Es ist wenig bekannt über die Stealth-Technologie, aber wir vermuten, daß die *Strakha* mit minderwertiger Panzerung ausgestattet ist. Die Herausforderung ist natürlich, den Jäger erst einmal ins Visier zu bekommen.

Bhuk "Bloodmist" nar Hhallas **Bevorzugtes Schiff:** *Paktahn* — Bomber
Bloodmist ist ein gefährlicher Pilot, der sich seine Ziele sorgfältig aussucht, sich nie durch Beleidigungen aus der Ruhe bringen läßt und oftmals seine Chance auf einen massiven Angriff abwartet. Er hat bedrohliche Bewaffnung zur Verfügung und ist ein tödlicher Gegner, wenn seine hintere Geschützkanzel zum Einsatz kommt. Nähern Sie sich Bloodmist sehr vorsichtig — nur weil Sie ihm davonfliegen können, heißt nicht, daß er einfache Beute ist.

Kramm "Deathfang" nar Caxki **Bevorzugtes Schiff:** *Vaktoth* — Schwerer Jäger
Lassen Sie sich von Deathfangs großspuriger Haltung und seinen aggressiven Sprüchen nicht täuschen. Er ist im Ernstfall tatsächlich so gut, wie er vorgibt zu sein. Sein Jäger ist eine ernstzunehmende Kampfmaschine und sollte nicht ohne einen vertrauenswürdigen Flügelmann zur Deckung angegriffen werden. Und behalten Sie immer die bedrohliche hintere Geschützkanzel der *Vaktoth* im Auge.

Prinz Thrakhath **Bevorzugtes Schiff:** *Bloodfang* — Schwerer Jäger
Obwohl Prinz Thrakhath nur noch selten fliegt, bedeutet es unweigerlich den Ernstfall, wenn er im Cockpit ist. Thrakhaths Fähigkeiten als Pilot sind legendär. Sie werden ihm Ihre ganze Aufmerksamkeit widmen müssen, um seine Pläne zu vereiteln. Soweit wir wissen, soll die *Bloodfang*, sein bevorzugter Jäger, unserem neuen Jäger der Klasse *Excalibur* in nichts nachstehen.

Anmerkung: Der Geheimdienst hat drei Einzelberichte des neuen Kilrathi-Raketenjägers gespeichert, der anscheinend in Asteroidfeldern lauert und in dieser gefährlichen Umgebung Raumschiffe angreift. Sollten Sie oder einer Ihrer Piloten einem dieser mysteriösen Jäger begegnen, reichen Sie bitte einen ausführlichen schriftlichen Bericht an das Hauptquartier ein, damit wir das neu angelegte Datenprofil aktualisieren können.

GIF: Militärische Rangbezeichnungen

>TCN.victory.military.proc

Die folgende Tabelle stellt einen Rangvergleich der verschiedenen Streitkräfte dar und ist ein standardmäßiger LS-c2 Bericht, der vom TCN-Hauptquartier für alle versetzten, aktiven Besatzungsmitglieder empfohlen wird.

Konföderationsmarine (TCN)	**Konföderationsraumtruppen**	**Streitkräfte der Kilrathi**
Mannschaftsränge	***Mannschaftsränge***	***Mannschaftsränge***
Matrose (E1)	Soldat (E1)	Unterste Kralle
Maat (E2)	Gefreiter (E2)	Dritte Kralle
Oberschiffsmaat (E3)	Obergefreiter (E3)	Zweite Kralle
Stabsschiffsmaat (E4)	Hauptgefreiter (E4)	Erste Kralle
Oberstabsschiffsmaat (E5)	Stabsunteroffizier (E5)	
	Technischer Offizier (E6)	
	Feldwebel (E7)	
	Oberfeldwebel (E8)	
	Hauptfeldwebel (E9)	
Offiziersränge	***Offiziersränge***	***Offiziersränge***
Fähnrich (O1)	Leutnant (O1)	Vierte Klaue*
Unteroffizier (O2)	Oberleutnant (O2)	Dritte Klaue
Leutnant (O3)	Captain (O3)	Zweite Klaue
Oberleutnant (O3)	—	—
Leutnant Commander (O4)	Major (O4)	Erste Klaue
Commander (O5)	Oberstleutnant (O5)	Shintahr
Captain (O6)	Colonel (O6)	Kal Shintahr
Stabsoffiziere	***Stabsoffiziere***	***Stabsoffiziere***
Kommodore (O7)	Brigadegeneral (O7)	Kalahn
Konteradmiral (O8)	Generalleutnant (O8)	Khantahr
Vizeadmiral (O9)	Generalmajor (O9)	Kal Khantahr
Admiral (O10)	General (O10)	Kalralahr
Raummarschall (O11)		

* Die meisten Piloten der Kilrathi sind zumindest vom Rang einer vierten Klaue, während Kommandanten von Raumschiffen und Geschwadern mindestens den Rang einer Ersten Klaue innehaben. Der Kalralahr in der kilrathischen Rangordnung entspricht einem Raummarschall der Konföderation und hat das Kommando über ganze Sektoren bzw. weitreichende Flottenmanöver.

GIF: Einsatzziele

>TCN.victory.flight.pilots

Diese Allgemeine Nachrichtendatei (GIF) über verschiedene Einsatzziele ist eine LS-c2-Mitteilung, die vom TCN-Hauptquartier für alle versetzten Mitarbeiter mit Pilotenausbildung der Klasse 3 oder höher empfohlen wird.

Einsatzarten der Flotte

Raumwarnung und -kontrolle

Zweck: Aufklärung bestimmter Gebiete

Ausschalten von Stealth-Raumschiffen

Sabotieren der Versorgungsrouten bzw. Begleitoperationen

Warnungs- und Kontrollmissionen werden gewöhnlich in Gruppierungen von zwei bzw. vier Jägern geflogen. Erfahrene Kommandanten halten oft fünf oder mehr Schiffe als Reserve zurück, falls patrouillierende Schiffe in Schwierigkeiten geraten. In mehreren Geschwadern decken die Jäger ein möglichst großes Gebiet ab und setzen dazu Radar und andere Scanningtechniken ein.

Taktischer Angriff

Zweck: Angriff / Zerstörung / Kampfunfähigmachen eines taktischen Zieles

Bei taktischen Luftangriffen greift ein Jägergeschwader ein bekanntes Primärziel, z. B. eine Raum- oder Planetenstation an. Diese Angriffsstrategie funktioniert am besten, wenn nur wenige bzw. keine feindlichen Jäger im Einsatz sind. Leichte oder mittlere Jäger können die Versorgungsschiffe des Trägers ausschalten und den Weg für Bomber freimachen, oder alle Jäger arbeiten zusammen und greifen den Träger in einer konzentrierten Aktion an.

Überlegenheit

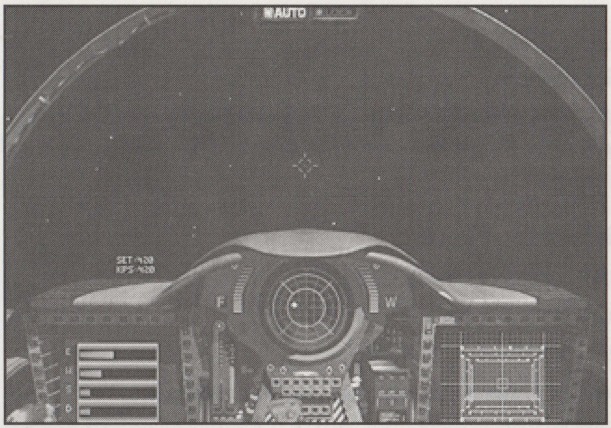
Zweck: Ausschalten anwesender feindlicher Jäger

Angeordnet in der Regel in Viererformation, führen diese Jäger auf ihrer Überlegenheitssmission vorrangig Such- und Zerstöreinsätze von feindlichen Aufklärern durch. Zwei oder mehr Begleitjäger sollten sich während des Angriffes zur Deckung des Trägers im Hintergrund halten.

Unterstützung der Hauptstreitkräfte

Zweck: Unterstützung der Einheiten an der Front

Manchmal wird es durch Verluste von kämpfenden Einheiten an der Front notwendig, Verstärkung von anderen Trägern aus zu entsenden. Großkampfschiffe, die sich in der Nähe befinden, jedoch nicht aktiv am Kampf beteiligt sind, senden ein Bataillon von Jägern aus, um abgeschossene Schiffe an der Front zu ersetzen. In diesem Falle landen die Jäger auf dem Träger, um aufzutanken und mit neuer Munition beladen zu werden. Die Rolle der Unterstützung der Hauptstreitkräfte wird vorrangig von älteren Schiffen wahrgenommen, die nicht mehr aktiv an der Front eingesetzt werden. Doch Vorsicht! Manchmal werden vom Gegner ein oder zwei Zerstörer geschickt, um diese Versorgungskräfte außer Gefecht zu setzen.



Jagdaufklärung

Zweck: Ablenkung von den Manövern der Hauptflotte

Abfangen des feindlichen Nachschubs

Zerstörung von Sekundärzielen

Einheiten zur Jadgaufklärung setzen sich aus einem leichten Raumschiffträger, zwei Begleitschiffen, einem schnellen Zerstörer (für die Versorgung), einem Kreuzer und ein oder zwei Aufklärern zusammen. Diese sehr gut ausgerüstete Gruppe bereitet sich ihren Weg durch bzw. um die Hauptkampffront herum und manövriert so lange wie möglich auf sich selbst gestellt. Sie spüren feindliche Kräfte auf und zerstören, was immer ihnen über den Weg läuft. Diese Einsätze sind äußerst gefährlich. Viele Besatzungen auf Jagdaufklärungsflug sind spurlos verschwunden.

Begleitschutz

Zweck: Verteidigung eines mobilen Objektes

Einsätze als Begleitschutz bestehen aus dem Schiff bzw. dem zu transportierenden Objekt und fünf oder sechs leichten bis mittleren Jägern. Das Geschwader ist verpflichtet, das Objekt zu decken und arbeitet mit einem weiteren Begleitschiff und dem Basisschiff zusammen. Auftauchende feindliche Jäger werden angegriffen, sobald sie sich dem Objekt annähern. Großkampfschiffe sind unter allen Umständen zu vermeiden.

Verteidigung der Flotte

Zweck: Verteidigung der Flotte gegen einen Großangriff

Der Alptraum eines jeden Kampfpiloten ist ein Flottenkampf mit vielen Schiffen gleichzeitig im Gefecht. Feindliche Kämpfer, die auf einem Aufklärungseinsatz den gegnerischen Transporter entdecken, führen einen Überraschungsangriff durch. Großkampfschiffe können in wenigen Minuten mit Torpedos und konzentriertem Feuer zerstört werden, und auch Jägergeschwader können in erstaunlich kurzer Zeit dezimiert werden.

Jäger zur Flottenverteidigung werden in Viererformationen eingesetzt. Jede Gruppe ist dafür verantwortlich, auftauchende Raketen bzw. feindliche Jäger zu zerstören, und diese Formationen dienen auch als taktisch entbehrliche Ablenkungsziele. Sie landen häufig, um Munition zu laden oder um mit einem neu formierten Geschwader loszufliegen.

2669 AKM-Wettkampfergebnisse

>TCN.victory.news

Datum: 2669.217

Einige Mitglieder der *Victory* sind vielleicht an den Endergebnissen der Artillerie-, Kampf- und Munitionswettbewerbe interessiert, die vor zwei Wochen im Selyan-Sektor stattgefunden haben. Bei diesem alljährlich stattfindenden Wettkampf wurde zum allererstenmal der Prototyp des konföderierten Stealth-Jägers mit seinem integralen MX-27BC-protonengelenkten Gefechtskopf der Öffentlichkeit vorgestellt.

In diesem hochkarätigen Wettstreit wird das Können und die Einsatzbereitschaft der Besatzung bewertet bzw. herausragende Piloten der Konföderation und deren unterstützende Teams ausgesucht. Unsere Einheiten hier an Bord waren leider an der Teilnahme dienstlich verhindert,— aber hätten sie mitgemacht, wären sie sicher unter den Gewinnern gewesen.

Die Endplazierung der Teams basiert auf den zusammengefaßten Ergebnissen von fünf unabhängigen Gremien. Die Kategorien sind unterteilt in Manöver (25 %), Wartung des Raumschiffes (25 %), Prioritäten im Einsatz (35 %) sowie Ladeeffizienz (15 %).

Nachstehend die diesjährigen Ergebnisse:

Titel	Sieger
AKM Pilot des Jahres	**Maj. Lucas Vermelli (23. FW)** Amber TCN-Basis, Elena-Sektor
Sieger in der Formation	**Gray Hornets (128. FW)** TCS *Lexington*
Sieger Kampfmanöver	**Fire Birds (756. FW)** Amber TCN-Basis, Elena-Sektor
Beste Einheit Fernkampf-Angriff	**Black Widows (453. BW)** TCS *Centurion*
Beste Einheit Nahkampf-Angriff	**Air Moguls (187. BW)** TCS *Armageddon*
Beste Einheit Nachtsicht-Lasergeschütz	**Gun Hawks (253. GW Recon)** TCS *Kennedy*
Bestes Team Navigation	**Monarchs (29. BW)** TCS *Saratoga*
Bestes Team Effiziente Manöver	**Eagles (BW)** Ralston TCN-Basis, Centauri-Sektor
Bestes Wartungsteam	**Death Merchants (54. FW)** TCS *Lincoln*
Bestes Munitionsteam	**Air Moguls (187. BW)** TCS *Armageddon*

Offizielle Geschichte der TCN

>TCN.victory.history

Überarbeitet 2669.098 von Guthrig Andropolos, TCN-Militäranalyst

Die meisten hier an Bord der TCN-Flottenschiffe sind nicht alt genug, um sich an 2629.105 zu erinnern, als der erste Kilrathi-Aufklärer unser Patrouillenschiff *Iason* angriff. Fast alle hier kennen wahrscheinlich nur die halbe Geschichte dieses Krieges. Sie werden einige ernüchternde Tatsachen zu hören bekommen. Während wir alle persönliche Motive (Rache, Ruhm, Ehre) für diesen Krieg haben, sind die historischen Fakten nur wenigen bekannt. So traurig die Geschichte auch sein mag, wir müssen uns *alle* daran erinnern.

Zeittafel

2629.105

Iason begegnet einem Raumschiff unbekannter Herkunft. Kommandant Jedora Andropolos an Bord der *Iason* sendet ein Breitbandsignal und wartet auf eine Antwort. Keine zwanzig Minuten später eröffnet das immer noch unbekannte Schiff Feuer mit allen Lasern und zerstört die *Iason* samt Besatzung. Obwohl die Herkunft des Angreifers niemals endgültig geklärt werden konnte, scheinen die Computeranalysen auf einen bisher unerforschten Planeten hinzuweisen, der alsbald unter dem Namen Kilrah bekannt wird.

2630-2634

Die Terranische Konföderation erhält zahlreiche Berichte von ungerechtfertigten Angriffen, Weltraumpiraterien, Entführungen, die in einem immer größeren Radius um Kilrah herum stattfinden. Zahlreiche Versuche, ein Treffen mit der Kilrathi-Führungsspitze zu arrangieren, werden ohne jede Erklärung zurückgewiesen. Der Kongress der Terranischen Konföderation einigt sich einstimmig darauf, im Gegenzug eine strikte Nichtangriffspolitik in Bezug auf die Kilrathi einzuhalten. Die Befehlshaber von Kilrah werden gewarnt, daß ihr nächster Vorstoß zu militärischen Vergeltungsaktionen führen wird.

2634.186

Die *Anna Magdalena*, ein umgebauter Transporter, der Waisenkinder zu ihrem neuen Zuhause auf Dieno fliegen soll, wird offen von zwei Kilrathi-Jägern angegriffen. Keine Überlebenden. Als Vergeltung für diese Attacke sowie der seit fünf Jahren andauernden, entsetzlichen Mißachtung aller Regeln zivilisierten Verhaltens erklärt die terranische Konföderation dem Kilrah-Imperium offiziell den Krieg.

2634.228

Ein TCN-Dechiffreur, Ches M. Penney, fängt eine codierte Kilrathi-Übertragung auf und kann die Mitteilung decodieren. Die Nachricht deutet an, daß in Kürze ein Angriff auf den Planeten McAuliffe und dessen umkreisende Raumstation *Alexandria* geplant ist. Der Oberste Befehlshaber der Konföderation ordnet einen Gegenangriff mit einer doppelt so starken Flotte an und hofft, McAuliffe zuerst zu erreichen, um die Angreifer aus dem Hinterhalt überraschen zu können.

2634.235

Die Flotte der Konföderation fliegt so schnell wie möglich nach McAuliffe und nimmt starke Abwehrpositionen um den Planeten herum ein. Als die Flotte der Kilrathi jedoch schließlich auftaucht, ist sie viermal stärker als erwartet. Nach mehreren Tagen blutiger Kämpfe sind die Abwehrkräfte der Konföderation fast völlig vernichtet.

2639.033

Die Kilrathi-Besatzungskräfte landen auf McAuliffe und halten 250 000 Terraner als Geiseln mit Hilfe orbitaler Waffen gefangen. Die Truppen der Konföderation formieren sich neu unter der Führung des damaligen Captain Geoffrey Tolwyn und werden durch eine Angriffseinheit schwerer Jäger der *Raptor*-Klasse verstärkt. Zur gleichen Zeit

werfen die Jäger der terranischen Konföderationsmarine Igelminen in der Umgebung von McAuliffe ab, wo sich einer der Haupt-Jump-Points befindet.

Die Kilrathi-Schiffe vermeiden den verminten Bereich und ermöglichen so den Start der Phase II der Operation. Verschlüsselte Funksignale bringen speziell umgebaute Minen zur Explosion. Dadurch wird der Weg für die Ankunft einer ausreichend großen terranischen Verstärkungsflotte durch den Jump-Point freigemacht. Die terranischen Streitkräfte attackieren sofort die Schiffe, die die Bevölkerungszentren auf McAuliffe mit Beschuß bedrohen. Nach heftigem Bombardement endet der McAuliffe-Hinterhalt schließlich mit dem bedingungslosen Rückzug der Kilrathi. Die Verluste sind auf beiden Seiten nahezu gleich hoch.

2644 Die terranischen Bodentruppen landen einen Angriff auf der befestigten Kilrathi-Kolonie und werden unerwarteterweise von einem kilrathischen Jäger-Versorgungsschiff aufgespürt. Die TCS *Tiger's Claw* wird von ihrer Position abgerufen und damit beauftragt, den Verfolgern den Weg abzuschneiden. Dieses Verzögerungsmanöver wird später unter dem Namen Custers Karneval bekannt.

Obwohl drei Viertel der Maschinen zerstört und die Hälfte der Piloten ums Leben gekommen sind, schafft die Besatzung der *Claw* mit eisernem Willen den Rückzug in sicheres terranisches Gebiet. Zwei Goldene Sterne und zahlreiche andere Orden — viele davon posthum — werden an die Besatzung des Schiffes verliehen. Der Transporter selbst wird für volle sechs Monate auf dem Schiffsdock repariert und wieder einsatzfähig gemacht.

2654.287 Der terranische Geheimdienst meldet, daß sich die Kommandozentrale des obersten Befehlshaber der Kilrathi im Venice-System befindet. Aufklärerpatrouillen identifizieren Kilrathi-Schiffe und entdecken durch eine mutige Verfolgung der gegnerischen Schiffe die Imperiale Raumstation. Die terranischen Piloten werden abgeschossen — jedoch erst nach Übermittlung der Koordinaten ans Hauptquartier.

Eine kleine terranische Flotte mit den besten Kämpfern wird zur Imperialen Raumstation entsandt. Die Kilrathi leisten zuerst erbitterten Widerstand, werden aber schließlich überwältigt. Schwer geschlagen ziehen sich die Kilrathi mit ihrem zentralen militärischen Kommando auf den Heimatplaneten Kilrah zurück.

Zur gleichen Zeit startet der berühmt berüchtigte Kampf von Repleetah auf der anderen Seite der Galaxis. Der kleine Forschungsplanet Repleetah ist seit langem Heimat für ausgesprochen loyale Forscher aus den verschiedensten Winkeln des Weltalls. Nachdem die Nachricht der Kriegserklärung an die Kilrathi auch endlich diesen fernen Außenposten erreicht, beschließen die terranischen Forscher, der Forschungsstätte der Kilrathi einen Besuch abzustatten. Die Wissenschaftlicher von Terran beabsichtigen, mit ihren Forscherkollegen die friedvolle Koexistenz und die freie und ungehinderte Ausübung wissenschaftlicher Projekte zu vereinbaren.

Doch stattdessen werden die Terraner in einer überraschenden biologischen Attacke von den Kilrathi ausgerottet. Sondereinheiten beider Seiten werden schnellstens nach Repleetah entsandt und in den längsten Bodenkampf dieses Krieges verwickelt. In bitteren Grabenkämpfen — der Vergleich mit dem Ersten Weltkrieg auf der alten Erde drängt sich auf — wird mit zäher Verbissenheit und in voller Ausrüstung gegen biologische Waffen um jeden Millimeter gefochten. Minimale Gebietsgewinne auf Kosten von Hunderten von Opfern werden umgehend in der nächsten Gegenattacke wieder an den Feind abgegeben.

Da Repleetah schnell seine strategische Bedeutung aus alten Tagen verliert, wird es zum Symbol dessen, was jede Seite mit dem geringsten Aufwand gewinnen kann. Keiner der Gegner ist gewillt, mehr als Bodentruppen einzusetzen, obwohl ein einziger, gründlicher Luftangriff den Kampf siegreich beenden könnte. Das Blutvergießen hält jedoch unvermindert an.

2654.326

Kurz nachdem erste Geheimdienstberichte von einer neu entwickelten Superwaffe, die gegen bewohnte Planeten eingesetzt werden soll, auftauchen, bricht die Funkverbindung mit der Goddard-Kolonie ab. Die *Tiger's Claw* -Formation rast nach Goddard, um einen Weg für Transporte und Korvetten zu bahnen, und findet bereits die Leichen von 250 000 Bewohnern vor.

Tief betroffen von der Tragödie verfolgt die Besatzung der *Tiger's Claw* die Streitkräfte der Kilrathi bis in feindliches Terrain, wo sie von einem erbeuteten Konföderationsschiff der Klasse *Exeter* aus dem Hinterhalt überfallen wird. Aufklärungsschiffe lokalisieren schließlich das Panzerschiff, das vermutlich die Prototypenwaffe an Bord hat. Die *Claw* verfolgt die *Sivar* und schafft es, das Schiff in einem unglaublichen Kampf mit allen Raffinessen und Tricks zu vernichten.

2653-2655

Die Konföderation verpflichtet sich, die neu entdeckte vogelähnliche Rasse der Firekkans, die sich der Terranischen Allianz anschließen möchte, zu beschützen. In der Zwischenzeit nähert sich eine riesige Kampfflotte der Kilrathi unter dem Kommando von Prinz Thrakhath und seinen Drakhai (Imperialgarde der Kilrathi) dem firekkanischen System. Das Vorhaben der Flotte wird erst klar, als ein Überläufer der Kilrathi, Ralgha nar Hhallas, den Plan verrät, daß Firekka der Schauplatz für ein religiöses Ritual sein soll, bei dem die Krieger ihren Treueschwur auf Sivar, den Kriegsgott der Kilrathi, erneuern.

Die Konföderation hofft, durch eine Störung dieser religiösen Zeremonie die Moral des Feindes zu brechen. Truppenschiffe der Marine fliegen durch einen Jump-Point in das System und verüben einen Anschlag auf die Kilrathi-Priesterin. Die Mission glückt, und die *Tiger's Claw* zieht sich unter schwerer Verfolgung durch die Kilrathi in sicheres terranisches Gebiet zurück. Kurz danach kommt es zum Aufstand der Eingeborenen auf Firekka, die die zurückgebliebenen kilrathischen Streitkräfte zum Rückzug zwingen können. Eine weitere Krise wird erfolgreich abgewendet.

In der Zwischenzeit zieht sich der Kampf auf Repleetah schon drei lange Jahre hin, ohne daß eine der Seiten einen bemerkenswerten Vorteil erzielen kann. Trotz der schweren Verluste auf beiden Seiten und der Einbußen, die das extrem kalte Wetter dem Forschungsaußenposten zusätzlich noch abverlangt, weigern sich die Kilrathi und auch die terranische Marine, einen Waffenstillstand zu erzielen.

2656-2667

In den nächsten elf Jahren versuchen die Konföderationskräfte, die Kilrathi aus dem Enigma-Sektor, in dem sich die strategisch wichtigen Jump-Points mit direktem Zugang zu den menschlichen Heimatplaneten befinden, zu vertreiben. Ein Angriff auf das Hauptquartier der Kilrathi in K'Tithrak Mang scheitert, als die berühmte *Tiger's Claw* aus dem Hinterhalt überfallen und von einem Kilrathi-Stealth-Jäger zerstört wird. Trotzdem sind die Streitkräfte der Konföderation in der Lage, die terranische Raumstation Olympus, die für die rebellische Kilrathi-Welt von Ghorah Khar eingerichtet wurde, bei einem kilrathischen Angriff erfolgreich zu verteidigen. Im Jahre 2667 schließlich gelingt es den terranischen Streitkräften, in einem mutigen Manöver hinter die Frontlinien vorzudringen und das kilrathische Sektorenhauptquartier von K'Tithrak Mang zu zerstören.

Während all dieser Jahre verlagert sich der Schwerpunkt langsam weg von dem jahrzehntelangen Kampf um Repleetah. Versorgungs- und Verstärkungsschiffe sind schon seit langer Zeit nicht mehr auf dem Forschungsplaneten gelandet. Ende 2664 sind nur noch eine Handvoll Truppen auf beiden Seiten übrig. Der als einziger am Leben gebliebene terranische Offizier, Leutnant Miles d'Arby, versucht in einem verzweifelten Grabenkampf, die Stellungen der Kilrathi zu überrennen. Niemand auf beiden Seiten überlebt diese letzte Aktion. Die Schlacht von Repleetah ist endlich zu Ende.

2667 Die Konföderationseinheiten wehren einen Kilrathi-Angriff auf die Pembroke-Station, das Tor-System zwischen dem Enigma- und dem Wega-Sektor, ab. Dieselben Streitkräfte werden anschließend in eine Meuterei an Bord des Rigel-Versorgungsdepots verwickelt, wo sich die Meuterer in zwei Fraktionen spalten. Das Piratenschiff wird zum Schluß abgeschossen.

Die Kilrathi versuchen ohne Erfolg, rebellierende Planeten im Ghorah-Khar-System zu bezwingen. Einer der Imperialen Führer verübt einen Anschlag auf Prince Thrakhath. Thrakhath wird gefangen genommen und an Bord der *Bonnie Heather* gebracht, kann aber mit einem kühn ausgedachten Plan entfliehen. Auch eine verzweifelte Attacke auf die Olympus-Station auf Ghorah Khar wird verhindert, die den rebellischen Kilrathi-Planeten rettet.

2668 Die terranischen Flotten bekämpfen erbittert die Kilrathi-Streitkräfte an der Front, vernichten neun der im Bau befindlichen Träger und beschädigen Dutzende von Transportern und vier Schiffswerften. Da die Kilrathi nur noch wenige einsatzfähige Jäger zur Verfügung haben, sieht es so aus, als ob sie sich zurückziehen müssen, um Verstärkung abzuwarten.

Während die Terraner immer mehr die Oberhand gewinnen, kommt von Kilrah überraschend ein Friedensangebot. Die gesamte Flotte inklusive der aktiv kämpfenden Schiffe wird zurückgezogen.

Mehrere Grenzkolonien halten jedoch die Waffenstillstandsregelungen in den Folgemonaten nicht ein und erkundschaften mit Streitkräften und Schiffen vermutlich aktive Schiffswerften am äußersten Rand des Kilrathi-Imperiums. Mit Hilfe einer erbeuteten Stealth-Ausrüstung gelingt es Zivilisten, ein Holo-Vid von der geheimnisumwitterten Anlage aufzufangen. Eine der bösen Überraschungen ist die Nachricht, daß sich Kilrathi-Streitkräfte auf einen Angriff auf die Erde vorbereiten. Der Waffenstillstand wird sofort annulliert, und eine eiligst zusammengestellte Streitkraft der immer noch intakten Konföderationsschiffe, verstärkt durch zivile Schiffe und Träger, macht sich zur Verteidigung fertig.

Mit den ersten Bomben werden Warschau, Gilead und Sirius Prime radioaktiv verseucht. Elitekämpfer der Marine landen auf dem Imperialen Großkampfschiff, und ein paar mutigen Freiwilligen gelingt es, in einem waghalsigen, selbstmörderischen Manöver Minen auf dem kilrathischen Träger zu legen. Obwohl die Elitekämpfer drei der Superträger zerstören können, kann der Rest der Flotte bis in Schußdistanz vordringen. Die Kilrathi verüben einen erfolgreichen Anschlag mit Antimaterie-Raketen auf für die Verteidigung strategisch wichtige Städte, wie Chikago, Pittsburg, Boston, Miami, Quebec, Berlin, Paris, Kiew und einige andere, und ziehen sich dann in sicheres Terrain zurück.

2669 Nach dem Angriff auf die Erde schleust der terranische Geheimdienst eine streng geheime taktische Spionagegruppe durch einen alten, unerforschten Jump-Point der Kilrathi ein. Ein schwerer Träger (der Name wird zu Sicherheitszwecken geheimgehalten) ist mit autarken Wiederaufarbeitungssystemen, Minenlegegeräten und einer aus 62 Personen bestehenden Spezialeinheit ausgestattet. Dieser Träger verläßt die Goddard-Transferstation am 2669.011 und schlüpft durch den neu entdeckten Jump-Point. Ihre Mission: sektorenweise Aufklärung und Zerstörung der Kilrathi-Streitkräfte. Bis heute haben wir keinerlei Nachrichten von dieser speziellen Mission erhalten.

Die Kilrathi-Streitkräfte fordern die Konföderation noch immer an den verschiedenen Fronten heraus. Die aggressiven, feindlichen Streitkräfte verwüsten bis heute friedvolle, wehrlose Welten in ihrer Mission, die Menschheit zu erobern. Der Krieg ist in einer Pattsituation mit Verlusten der Terranischen Allianz, die in die Millionen gehen.

Piloten des Monats

>TCN.victory.flight.pilots Zusammengestellt 2669.220

Electronic Creative Services hat für Sie die Artikel über die "Piloten des Monats" der letzten fünf Monate vor Ihrem Dienstantritt als Wing Commander der Victory herausgefiltert. Alle Piloten, die von Qanntum ausgewählt wurden, sind vorbildliche Besatzungsmitglieder und aktive Kampfpiloten. Die Übersicht über die Kämpfe der Piloten finden Sie in der Datei TCN.victory.flight.pilots.bios, während wir die wichtigsten Informationen über die Piloten nachstehend jeweils zusammen mit einer kurzen Biographie auflisten.

Leutnant Laurel Buckley

Alter: 32
Verleihungsdatum: 2669.090
Heimatplanet: Enyo
Kennzeichen: Cobra
Hobbies: Kampfsportarten

Auszeichnung für: Begleitung von drei Nachschubeinsätzen zu und von der Hampton-Station im Orsini-System und erfolgreiche Verteidigung von Transportern bei vier Kilrathi-Angriffen.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Ich weiß, daß viele Leute nicht gerade begeistert waren, als ich auf die *Victory* versetzt wurde. Schließlich war ich der einzige Pilot, der nicht von der Akadamie kam, und die Leute wußten einfach nicht, in wie weit sie mir als Flügelmann trauen konnten. Ich war eine Draufgängerin mit einer knallharten Haltung. Aber ich hatte einfach keine Zeit, um an die Akademie zu gehen. Die Katzen hatten mein Leben ruiniert, mir alles genommen, was ich hatte und mich mit nichts als purer Kaltblütigkeit und unbändiger Wut zurückgelassen. Jeder Tag, an dem ich nicht auf diese Monster schieße, ist reinste Zeitverschwendung. Kommandant Eisen hat mir mein Kennzeichen gegeben, nachdem er den Stil meines ersten Einsatzes gesehen hat. Schnell und tödlich muß man mit diesen Katzen umgehen. Auf der *Victory* zu arbeiten, ist das Beste, was mir passieren konnte. Sie ist mein Zuhause.

Häufigstes Zitat: "Ich werde nicht ruhen, bis die letzte Katze ausgerottet ist."

Leutnant Winston Chang

Alter: 38
Verleihungsdatum: 2669.120
Heimatplanet: Enigma-Sektor
Kennzeichen: Vagabond
Hobbies: Feinabstimmung meiner Gewinnsträhne beim Kartenspiel

Auszeichnung für: Einsatz als Lockvogel während eines Angriffs aus dem Hinterhalt auf eine kleine Kilrathi-Flotte, wodurch der *Longbow*-Bomber zwei Zerstörer, eine Korvette und einen leichten Träger ausschalten konnte.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Ich bin es so gewöhnt herumzureisen, daß der einzige Ort, an dem ich mich niederlassen kann, ein alter Schlepper sein wird, der das Herumgleiten für mich übernimmt. Wenn man soviel wie ich gesehen hat, entwickelt man einen ausgeprägten Sinn für Qualität. Auf diesem Schiff sind viele interessante Personen und vor allem geschickte Piloten. Meine einzige Beschwerde ist, daß sich die Kartenspieler an Bord eher wie eine Runde von Omas beim Kaffeekränzchen verhalten.

Häufigstes Zitat: "Na, wie wär's denn? Klopfen wir ein paar Karten?"

LEUTNANT MITCHELL LOPEZ
Verleihungsdatum: 2669.151
Kennzeichen: Vaquero
Alter: 27
Heimatplanet: Dakota
Hobbies: Musik

Auszeichnung für: selbstmörderischen Einsatz im Alleinflug, um zwei herauskatapultierten Piloten das Leben zu retten.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Manchmal versuche ich zu komponieren, um das Gefühl der *Victory* einzufangen, aber es gelingt mir meistens nicht. Meine Finger sind nicht gut genug, um meiner Gitarre die richtigen Töne zu entlocken. Aber die Schwingungen sind da. Ich spüre sie jedesmal, wenn ich in E-Dur spiele. Deshalb bin ich auch gerne im Mannschaftsraum. Ich liebe es, Menschen zu beobachten und zu versuchen, ihre Stimme zu hören ... zu versuchen, nur eine kleine Melodie zu hören. Ich kann förmlich die vielen verschiedenen Akkorde hören, die in einem einzigen harmonischen Konzert zusammenklingen. Es ist ein tiefes Meer von Klängen und Gefühl, das kaum zu beschreiben ist.

Häufigstes Zitat: "Das will ich auch in meiner Kneipe haben."

MAJOR TODD MARSHALL
Verleihungsdatum: 2669.181
Kennzeichen: Maniac
Alter: 32
Heimatplanet: Leto
Hobbies: Interviews vermeiden

Auszeichnung für: einen Angriff auf ein feindliches Aufklärergeschwader im Alleingang und die Zerstörung aller fünf Jäger. Dadurch wurde die taktische Position der *Victory* verteidigt und die Übertragung der Beobachtungen der Spähtruppe verhindert.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Wenn Du die Katzen jemals besiegen willst, mußt Du ihnen schon an den Kragen gehen. Ich weiß, ich weiß, ich sollte mich wahrscheinlich darüber auslassen, wie toll es ist, in diesem Kübel zu fliegen — es ist schließlich für den offiziellen Papierkram — aber Du solltest Dir lieber die guten Ratschläge eines gestandenen Flugveteranen zu Herzen nehmen. Ich war der Beste von Anfang an. Es erfordert ziemlich viel Gehirnschmalz, den Gegner auszutricksen. Du mußt schon alle Register ziehen, gleiten, auf die Tube drücken, den Nachbrenner feuern, um sie Dir vom Leib zu halten. Das ist nicht nur ein Motto zum Fliegen, sondern auch die einzig richtige Einstellung für's Leben.

Häufigstes Zitat: "Habe ich Dir schon erzählt, wie ich ...?"

LEUTNANT ROBIN PETERS
Verleihungsdatum: 2669.212
Kennzeichen: Flint
Alter: 32
Heimatplanet: Erde
Hobbies: Trainer im Simulator

Auszeichnung für: die Zerstörung von drei Kilrathi-Jägern in zwei Tagen trotz des Verlustes ihres Flügelmannes bei zwei Einzeleinsätzen.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Es gibt nicht viel zu sagen. Wir sind alle hier, um unsere Pflicht zu erfüllen, und das ist keine leichte Aufgabe. Was wir uns jedoch immer vor Augen halten sollten: Dies ist mehr als eine kleine Pflichtübung. Die Planeten, die wir beschützen, haben ohne uns keine Chance. Wir sind ihre Schutzengel, bewaffnet und bereit, jeden Widersacher zu erledigen. Wir alle haben Narben auf unseren Seelen. Meine Philosophie für's Leben: Schmiede Dir aus all den Schmerzen und Verlusten eine Stütze, damit Du Dich mit aller Kraft und Stärke für den Sieg einsetzen kannst. Wir *werden* gewinnen. Wir müssen gewinnen.

Häufigstes Zitat: "Wenn im Zweifel, tu's nicht; wahrscheinlich nicht in der Dienstvorschrift."

FLUGMANÖVER UND -STRATEGIEN

>TCN.victory.flight.pilots Datum: 2669.208

Diese Auszüge stammen aus einem taktischen Computerseminar über Einsatzangriffstechniken. Quanntum 3-AS hat vier Antworten von Major Todd "Maniac" Marshall und Lt. Robin "Flint" Peters ausgewählt.

SITUATION NR. 1

Sie kommandieren einen Angriff auf einen leichten Träger und zwei Kreuzer der Kilrathis mit sechs leichten und drei schweren Jägern und zwei Torpedobombern. Wenn Sie den Befehl nicht ausführen können, droht dem terranischen Heimatplaneten Vernichtung. Wie sieht Ihre Strategie aus?

Flint: Jeder Pilot weiß die Antwort ... zuerst einen leichten Jäger schicken, um die zusätzlichen Gefechtskanzeln auszuheben. Zur gleichen Zeit mit den schweren Jägern Raketenabschüsse vortäuschen und das Feuer der Kreuzer und Träger von unseren *Arrows* und *Hellcats* ablenken. Sobald ungefähr die Hälfte der Gefechtskanzeln vernichtet ist, machen sich die Torpedobomber auf den Weg. Die leichten Jäger sollten jedem der Bomber möglichst Rückendeckung geben. Die schweren Jäger können zurückbleiben und auf die feindlichen Schiffe in deren Umkreis feuern. Aus einem Abstand von ungefähr 2 000 m sollten die Torpedoschiffe ihre Torpedos abschießen, aus vollen Rohren feuern, dann sofort eine Kehrtwendung machen und mit Hilfe des Nachbrenners das Schußfeld verlassen. Funktioniert fast immer, zumindest wenn der Pilot die notwendigen Nerven hat. Eine letzte Regel — niemand sollte im Alleingang losziehen. Wir können nicht alle 720 Grad gleichzeitig im Auge behalten. Dazu brauchen wir unsere Flügelmänner, die uns Deckung von hinten geben. Und von oben und Backbord und Steuerbord.

Maniac: Meiner Meinung nach ist die *schnelle* Offensive die beste. Hart und unerbittlich zuschlagen, Torpedos abschießen, bevor die Pelzknäuel überhaupt wissen, was Sache ist. Von diesen "Täuschungsmanövern" halte ich nichts, ... damit kann man in Nullkommanichts als Staubwolke enden. Ich würde die Hälfte meiner leichten Jäger auf die Gefechtskanzeln hetzen und die schweren Jäger losschicken, um die Kreuzer mit Raketen zu beschießen. Die Torpedoschiffe können sich alleine behaupten — insbesondere, wenn sich die anderen leichten Jäger mit den angreifenden, feindlichen Schiffen auseinandersetzen. Maximal zwei Minuten. Wäre nicht das erste Mal.

SITUATION NR. 2

Sie fliegen einen Aufklärungseinsatz im Alleingang in einer *Hellcat V* und entdecken plötzlich Kondensstreifen, die Sie zu drei *Dralthi* führen. Die feindlichen Schiffe haben Sie noch nicht geortet, und Sie müssen sich entscheiden, was Sie als Nächstes tun werden. Greifen Sie überraschend an, halten Sie sich bedeckt oder ziehen Sie sich zurück?

Flint: Meine Taktik ist immer defensiv, deshalb würde ich mich zuerst sehr zurückhalten, um meine Position nicht zu verraten und um die feindlichen Koordinaten an mein Basisschiff zu übermitteln. Die *Hellcat* ist kein Schiff, um das man lautes Getöse machen sollte. Und drei Jäger herauszufordern — egal, um welche Modelle es sich handelt — ist auch nicht gerade ein Fall aus dem Lehrbuch, und weder taktisch klug noch unbedingt erforderlich. Jeder, der freiwillig in dieses Hornissennest springt, hat ein paar Schrauben locker. Zumindest haben uns das unsere Erfahrungen aus der Vergangenheit bewiesen. Sicher, sobald ich Verstärkung kriege, wird angegriffen. Aber keine Sekunde vorher. Zwei Raketen, ein Laser und eine Ionenkanone reichen nicht weit.

Maniac: Habe ich da "Silberner Stern" gehört? Denken Sie nur daran, was für eine Beförderung mir das bringen würde. Ich wäre sofort mit meinem alten Freund Paladin dabei. Ich kann Ihnen ganz *genau* sagen, was ich tun würde. Ich würde zunächst einmal mit meiner brillianten

Flugakrobatik ein paar Kreise um diese *Dralthi* drehen — vor allem ein paar Sheltonrollen. Der Testpilot, der dieses Manöver entwickelte, muß ein Genie gewesen sein. Und dann die Nachbrenner zünden, den Geschwindigkeitsregler einschalten und auf ihren seitlichen Schutzschild feuern. Wenn sie dann endlich weit genug gedreht haben, um mich sehen zu können, löse ich mich vom Feind und feuere auf ihre Schnauze. Und wissen Sie was? Ich komme zurück mit zwei Raketen und nicht einem Kratzer an meinem Schiff.

Situation Nr. 3

Ihr Flügelmann und Sie fliegen in einer *Longbow* einen Torpedoangriff auf ein paar feindliche Kreuzer. Auf dem Weg dorthin lösen sich zwei leichte Jäger von Ihrem Geschwader ab, um ein paar feindliche Aufklärer anzugreifen. Ihr Flügelkamerad und Sie fliegen weiter zum Großkampfschiff. Als Sie dort ankommen, sind Sie jedoch mit vier mittleren Jägern konfrontiert. Was würden Sie machen?

Flint: Zuerst würde ich mich in den Kreis der verbündeten Jäger zurückziehen und Verstärkung anfordern. Ich halte es für einen großen Fehler, die mittleren Jäger in einen Kampf zu verwickeln. Eine *Longbow* zu fliegen ist okay, solange leichte Jäger dabei sind, um die Angreifer abzuhalten, während das Schiff aufs Ziel zufliegt. Aber eine *Longbow* gegen sechs oder acht Kanonen auf einem wendigerem Schiff? Wenn Sie mich fragen, grenzt das an Selbstmord. Greife niemals ohne die ausreichende Feuerkraft an! Mein Bruder hat damit bittere Erfahrungen gemacht ...

Maniac: Seltsam, daß Sie das erwähnen ... habe ich Ihnen jemals erzählt, wie ich die zwei Zerstörer ganz alleine erledigt habe? Alles was ich hatte, waren ein paar Plasmakanonen und mehrere Raketen mit Wärmesuchköpfen. Mann, die Lage war mehr als ernst! Aber zurück zu Ihrer Frage. Ich würde befehlen, die Formation zu lösen und anzugreifen, damit mein Flügelmann meine Flanke abdecken kann. Dann würde ich so schnell wie möglich durchstarten. Ich weiß, ich sollte eigentlich auf das Signal warten, aber ich habe keine *Zeit* für solche Spielereien. Besser die Fetzen fliegen lassen und zuschauen, wie diese Katzen verbrutzeln!

Situation Nr. 4

Bei einem Flottenangriffseinsatz ist Ihr Einsatzbefehl, ein leichtes Kilrathi-Großkampfschiff mit Ihrer *Thunderbolt VII* anzugreifen. Wie wollen Sie dieses Schiff zur Strecke bringen?

Flint: Wenn ich einen Flügelmann mit einem leichteren Schiff habe, schicke ich ihn los, um ein paar Gefechtskanzeln niederzumachen. Ich habe die Geheimdienstberichte über Großkampfschiffe studiert. Die Erfahrung hat gezeigt, daß sie gewöhnlich einige Schwachstellen haben. Ich suche mir die Brücke heraus — sie ist mit guten Augen leicht auszumachen — und greife dann an. Im Abstand von ca. 5 000 m erfasse ich mit meinen Raketen möglichst viele Ziele und feuere aus allen Rohren. Andere Schwachstellen sind die Triebwerksdüsen und die Fenster Steuerbord und Backbord. Fast jede Waffe oder Kanone kann ein Großkampfschiff zerstören. Wenn Sie Flügelmänner haben, die die Gefechtskanzeln decken, sind Torpedos das Mittel der Wahl. Sie können unglaublich viel Schaden anrichten. Die Zielerfassungszeit ist jedoch ein lebensgefährliches Handikap, besonders im Alleinflug.

Maniac: Ja, ich gehe aufs Ganze. Ich kann mich schon sehen ... auf dem Weg ins Innere des Schiffes mit dem Nachbrenner. Wußten Sie, daß Sie durch manche dieser Kilrathi-Kübel direkt hindurchfliegen können? Funktioniert einwandfrei, denn wenn Sie es bis hinter den Schutzschild geschafft haben, können Sie die Geschütze drehen und im Schiffsrumpf aus vollen Rohren feuern. Alles was Sie dazu brauchen, sind Nerven und die richtige Feuerkraft. Ich kann kaum abwarten, das mit der neuen *Excalibur* auszuprobieren. Ich habe gehört, daß sie ein ziemlicher Hit ist! Lade die Bilderkennungsraketen, feuere aus allen Rohren und BUMM! Noch ein getoastetes Großkampfschiff.

Das Geheimnis der *Excalibur*

>TCN.victory.news

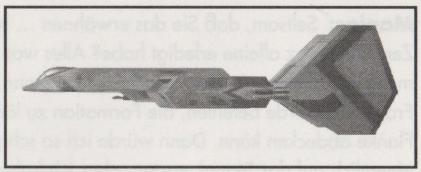
Datum: 2669.214

Interview: Leutnant Angela Engleman
Redaktion: Oberleutnant Lawrence Raltson

Oberleutnant Jace Dillon, besser bekannt unter dem Namen "Flash", ist ein Testpilot der Sicherheitsstufe II auf der Forschungs- und Entwicklungsstation im Wega-Sektor. In letzter Zeit hat er sich darauf konzentriert, die Schwachstellen des neuen schweren Jägers, der Excalibur, *auszumerzen. Die Forschungs- und Entwicklungsabteilung der terranischen Konföderationsmarine (TCN R&D) hat uns ein Holo-Link-Interview mit Oberleutnant Dillon gewährt, der uns sicher ein paar faszinierende Details zu unserem neuesten Schiff der terranischen Marine verraten kann.*

Oberleutnant Jace Dillon

Kennzeichen: Flash
Alter: 25
Beruf: Testpilot
Station: TCN R&D, Wega-Sektor



Victory: Sagen Sie mir, Jace. Was hat es denn mit diesem Rummel um den *Excalibur*-Jäger auf sich?

Flash: Na, na, das ist Geheimsache. Natürlich kenne ich dieses Baby in- und auswendig wie meinen Helm. Sie ist eine unglaubliche Verbesserung im Vergleich zu unseren anderen Schiffen.

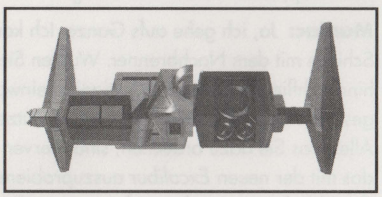
Victory: Wie wird denn die *Excalibur* unsere derzeitigen Angriffsjäger ergänzen?

Flash: Das große Plus ist, daß man mit ihr allen davonfliegen kann — vorausgesetzt natürlich, die richtige Person sitzt an den Kontrollen. Sie ist schneller als die *Arrow* und hat trotzdem einen robusteren Schutzschild als die modernsten Kilrathi-Jäger.

Victory: Können Sie uns dazu Zahlen nennen?

Flash: Ich kann natürlich nicht sehr viel verraten. Aber nehmen wir doch einfach mal an, daß sie mit einer Dauergeschwindigkeit von sage und schreibe 500 km pro Sekunde dahingleitet und der Nachbrennerwert bei 250 k/s^2 liegen könnte. Ein Wert, den wir veröffentlichen können, ist die Schutzschildstärke— 250, um genau zu sein.

Victory: Mit diesem technischen Profil sollten wir alle unsere Jäger mit diesem Modell ersetzen, finden Sie nicht?



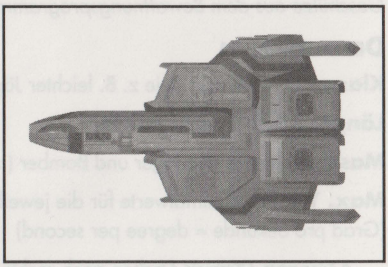
Flash: Das ist nicht so einfach, wie es aussehen mag. Wissen Sie eigentlich, wie lange es dauert, um so etwas auf die Beine zu stellen? Wenn wir nicht außerordentlich starke Unterstützung erhalten, sind wir wenigstens noch ein ganzes Jahr nur mit den letzten Feinheiten der Entwicklung beschäftigt.

Victory: Wenn der Jäger dann endlich fertig ist, für welche Angriffsstrategien wird die *Excalibur* sich am besten eignen?

Flash: Die Vielseitigkeit dieses Babies ist wirklich phänomenal. Ich habe gerade ihre Leistungsfähigkeit als Bomber am Rande der Kentariwüste getestet, Aufklärungseinsätze durch die schwere Atmosphäre auf Jupiter geflogen, und die Feuerkraft auf ein paar simulierten Flottenangriffseinsätzen getestet.

Victory: Und — wie lautet das Urteil?

Flash: Alles lief reibungslos. Ich bin überzeugt, daß wir sie für jede Mission einsetzen können, sogar Bodeneinsätze.



Victory: Klingt nach einem unglaublichen Durchbruch. Aber sehen Sie irgendwelche größeren Probleme voraus?

Flash: Nur ein minimales — die Panzerungsstärke. Ich sollte das wahrscheinlich nicht zum Besten geben, aber ich habe es bis hier oben, diese Dickschädel von Raumflugingenieuren davon zu überzeugen, daß die Flanke mehr Durastahlverstärkung braucht. Aber die sind so beschränkt, und meine Vorschläge sind auf taube Ohren gestoßen ... sogar als ich nahezu ums Leben kam, als im Formationsflug ein anderes Schiff meinen Flügel abbrach. Es sieht fast so aus, als wollten sie es so und nicht anders haben.

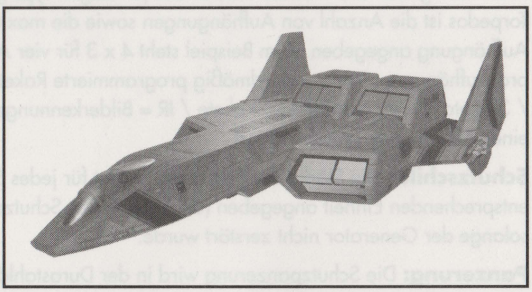
Victory: Klingt nach einem recht gefährlichen und anstrengenden Job?

Flash: Oh ja, es ist nur gut, daß ich Nerven aus Fiberglas habe. Das ist wohl unabdingbar für einen Piloten, der jeden Tag hopsgehen kann.

Victory: Wie sieht denn Ihr normaler Arbeitstag aus?

Flash: Aufstehen vor Mondaufgang, Raumanzug anlegen, fliegen, landen, ein bißchen mehr fliegen. Duschen. Das wär's, außer an den Wochenenden. Da fliege ich dann zu meinem *Vergnügen*.

Victory: Möchten Sie nicht wieder mitten im Kampfgeschehen sein?



Flash: Nicht unbedingt. Ich kann unsere Sache nicht sehr wirkungsvoll unterstützen, wenn ich tot bin, oder?

GIF: Technische Daten TCN-Schiffe

>TCN.victory.flight.shipstat

Diese Zusammenstellung der Jäger und Großkampfschiffe gibt Ihnen einen Überblick über die technischen Daten der Schiffe, die auf der Victory *stationiert sind. Die Datei SHIPSTAT.LST enthält zusätzlich noch äußerst wichtige Fakten zu den Großkampfschiffen der Flotte.*

Nachstehend finden Sie die üblichen Gefechtswaffen, beschrieben von Rachel Coriolis, Chefmechanikerin. Zusätzlich haben Sie auch die Genehmigung, spezielle Bomben und Geschütze aus dem Bewaffnungsprogramm auf dem Flugdeck auszuwählen.

Definitionen

Klasse: Schiffsklasse (wie z. B. leichter Jäger, Bomber)

Länge: Schiffslänge (in Metern)

Masse: Tonnage der Jäger und Bomber (in Tonnen)

Max. Y P R: Maximalwerte für die jeweiligen Flugmanöver (Gieren, Neigen und Rollen) in dps (Grad pro Sekunde = degree per second)

- **Gieren (Yaw):** Drehen nach rechts oder links, ohne die vertikale Position zu ändern.
- **Neigen (Pitch):** Richtungsänderung nach oben oder unten (auf- oder abwärts).
- **Rollen (Roll):** Rotation (Drehung) des Jägers entlang der Längsachse.

Höchstgeschwindigkeit / Max. Nachbrennergeschwindigkeit: Die Geschwindigkeitseinstellungen, die vom Schiffscomputer kontrolliert und im Verhältnis zum (a) Großkampfschiff, (b) Begleitschiff, (c) in der Nähe befindlichen Planeten, (d) Funkfeuer bzw. (e) Wert, der aus den Radarpositionen aller sichtbaren Schiffe errechnet wird, festgesetzt werden. Die Geschwindigkeit ist angegeben in Kilometern pro Sekunde (kps).

Beschleunigung: Geschätzte Beschleunigungsrate des Schiffes, angegeben in Kilometern pro Quadratsekunde (k/s^2). Schiffe können in der gleichen Rate beschleunigen und abbremsen.

Bewaffnung: Jedes Schiff hat ein individuell zusammengestelltes Waffenarsenal. Die Werte in Klammern geben an, wieviele Waffen des jeweiligen Typs geladen sind. Für Raketen und Torpedos ist die Anzahl von Aufhängungen sowie die maximale Anzahl von Raketen pro Aufhängung angegeben. Zum Beispiel steht 4 x 3 für vier Aufhängungen mit jeweils drei Raketen pro Aufhängung. Der standardmäßig programmierte Raketentyp ist für jede Aufhängung als 3 FF / 3 IR etc. (FF = Freund-Feind-Rakete / IR = Bilderkennungsrakete) definiert, wobei jeder Typ an einer Aufhängung angebracht ist.

Schutzschild: Die Stärke des Schutzschildes ist für jedes Schiff in einer der Durastahlstärke entsprechenden Einheit angegeben (cm äquiv.). Der Schutzschild kann wieder aufgebaut werden, solange der Generator nicht zerstört wurde.

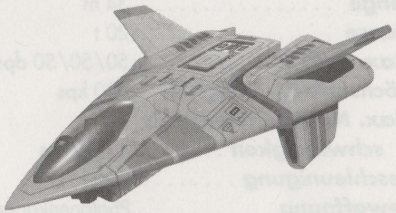
Panzerung: Die Schutzpanzerung wird in der Durastahldicke (in Zentimeter) angegeben.

Schwachstellen: Jedes Großkampfschiff und jede Orbitalstation haben besonders wichtige Bereiche, die es zu verteidigen gilt: Turbinen, Gefechtskanzeln, Brücke. Bei Flottenverteidigungsmissionen unbedingt darauf konzentrieren, feindliches Feuer von diesen Bereichen fernzuhalten. In Angriffseinsätzen sich genau auf diese Schwachstellen der Großkampfschiffe konzentrieren.

JÄGER DER KONFÖDERATION

ARROW

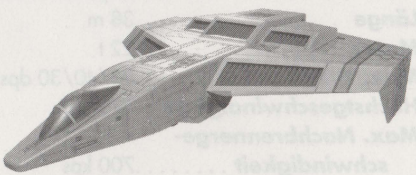
Dieser vielseitige Jäger zeichnet sich durch seine ausgewogene Bewaffnung aus und eignet sich am besten für den Nahkampf gegen leichte oder schwere (nicht jedoch mittlere) Jäger. Die gute Manövrierbarkeit macht die *Arrow* zu einem erstklassigen Schiff für Begleitschutz, Flottenverteidigung und Aufklärung. Ein an Bord befindliches Lebenserhaltungssystem kann Piloten für bis zu sieben Stunden am Leben erhalten.



Klasse ..... Leichter Jäger
Länge ..... 20 m
Masse ..... 13 t
Max. Y/P/R ..... 80/90/90 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 520 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 400 kps
Beschleunigung ..... 250 k/s²
Bewaffnung ..... Ionenkanone (2), Laserkanone (2), Raketenaufhängungen (4 x 2) 2 HS / 2 HS / 2 IR / 2 IR Raketenattrappe (16)
Schutzschild ..... 200 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 80 cm *Rechts / Links* ..... 60 cm
Jump-Kapazität ..... Keine

HELLCAT V

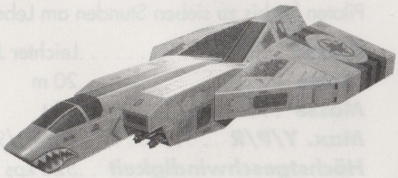
Der zur Grundausstattung gehörende terranische Jäger *Hellcat V* ist ein solides Schiff für jede Kampfsituation. Meistens wird sie im Angriff auf kleinere Flottenschiffe eingesetzt oder dient als Begleitschiff. Die schnelle Beschleunigungs- und Abbremsfähigkeit sowie die hohe Manövrierfähigkeit machen das neueste Modell der *Hellcat* zum besten Vielzweckschiff der ganzen Flotte.



Klasse ..... Mittlerer Jäger
Länge ..... 27 m
Masse ..... 14 t
Max. Y/P/R ..... 60 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 420 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 200 kps
Beschleunigung ..... 225 k/s²
Bewaffnung ..... Ionenkanone (2), Laserkanone (2), Raketenaufhängungen (2 x 3) 3 IR / 3 IR Raketenattrappe (24)
Schutzschild ..... 220 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 100 cm *Rechts / Links* ..... 80 cm
Jump-Kapazität ..... Keine

THUNDERBOLT VII

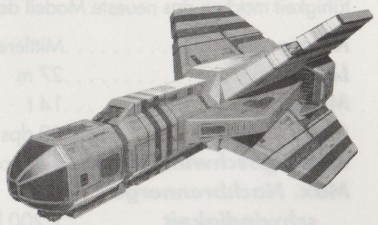
Die *Thunderbolt VII* ist schwerer zu manövrieren als die *Arrow* oder *Hellcat V*, verfügt jedoch über ein beeindruckendes Arsenal an Geschützen und Raketen. Die Erfolgsrate gegen leichte Großkampfschiffe und mittlere bis schwere Jäger ist bemerkenswert, während leichte Jäger dem Feuersturm entrinnen können. Die meisten Piloten sind sich einig, daß die *Thunderbolt* die meisten Einsatzanforderungen erfüllen kann, jedoch zur Aufklärung nicht geeignet ist.



Klasse ..... Schwerer Jäger
Länge ..... 34 m
Masse ..... 20 t
Max. Y/P/R ..... 50/50/50 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 380 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 000 kps
Beschleunigung ..... 200 k/s²
Bewaffnung ..... Photonenkanone (2), Mesonenblaster (2), Plasmageschütz (2), Heck-Magnetkanone (2)
Raketenaufhängungen (2 x 3) 3 HS / 3 HS, 1 Torpedo
Raketenattrappe (24)
Schutzschild ..... 250 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 120 cm *Rechts / Links* ..... 100 cm
Jump-Kapazität ..... Keine

LONGBOW

Der *Longbow*-Bomber hat nur einen Zweck — Torpedos auf feindliche Großkampfschiffe abzuschießen. Mit ihrer geringen Manövrierfähigkeit und trägen Beschleunigung ist sie jedoch für leichte feindliche Jäger ein gefundenes Fressen. Die massive Feuerkraft verstärkt jede offensive Streitkraft, in die Großkampfschiffe verwickelt sind, so lange leichte Jäger zur Deckung mit von der Partie sind.



Klasse ..... Torpedobomber
Länge ..... 38 m
Masse ..... 22 t
Max. Y/P/R ..... 30/40/30 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 320 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 700 kps
Beschleunigung ..... 175 k/s²
Bewaffnung ..... Plasmageschütz (2), Neutronengeschütz (2), Heck-Nukleidkanone (2)
Raketenaufhängungen (4 x 4) 4 FF / 4 FF / 4 Mine / 4 Mine
Torpedo (2 x 2)
Raketenattrappe (28)
Schutzschild ..... 500 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 300 cm *Rechts / Links* ..... 300 cm
Jump-Kapazität ..... Vorhanden

Großkampfschiffe der Konföderation

Nachschubdepot (Supply Depot)

Länge.....1 425 m
Max. YPR.....0 dps
Beschleunigung.....0 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....10 000 cm
Bewaffnung.....Keine

Masse.....585 000 t
Höchstgeschwindigkeit..0 kps
Schutzschild.....Keinen
Rechts / Links.....10 000 cm

Raumstation (Starbase)

Länge.....2 500 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....1 000 cm
Bewaffnung.....Keine

Masse.....650 000 t
Höchstgeschwindigkeit..150 kps
Schutzschild.....4 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....1 000 cm

Kreuzer (Cruiser)

Länge.....530 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....1 000 cm
Bewaffnung.....Lasergeschützkanzel (12)

Masse.....18 200 t
Höchstgeschwindigkeit..150 kps
Schutzschild.....3 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....1 000 cm

Fregatte (Frigate)

Länge.....620 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....600 cm
Bewaffnung.....Lasergeschützkanzel (3), Raketenabschußrohr (2 FF)

Masse.....28 000 t
Höchstgeschwindigkeit..180 kps
Schutzschild.....1 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....600 cm

Zerstörer (Destroyer)

Länge.....490 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....1 000 cm
Bewaffnung.....Lasergeschützkanzel (9)

Masse.....19 000 t
Höchstgeschwindigkeit..200 kps
Schutzschild.....2 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....1 000 cm

Transporter (Transport)

Länge.....160 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....300 cm
Bewaffnung.....Lasergeschützkanzel (2)

Masse.....2 300 t
Höchstgeschwindigkeit..100 kps
Schutzschild.....2 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....300 cm

Leichter Träger (Light Carrier)

Länge.....720 m
Max. YPR.....5 dps
Beschleunigung.....10 k/s²
Panzerung
Bug / Heck.....1 000 cm
Bewaffnung.....Lasergeschützkanzel (11)

Masse.....28 000 t
Höchstgeschwindigkeit..120 kps
Schutzschild.....3 000 cm äquiv.
Rechts / Links.....1 000 cm

GIF: Technische Daten Kilrathi-Schiffe

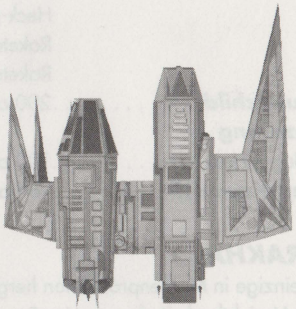
>TCN.victory.intell

Bis auf weiteres werden die Zusammenstellungen über feindliche Kampf- und Großkampfschiffe monatlich aktualisiert. Wenn Sie die Kopie in ihrem Computer bis zum sechsten Tag des Monats nicht überschrieben haben, wird die Datei ENEMYSTAT.LST automatisch in Ihre persönliche Datenbank übertragen.

Kilrathi-Jäger

Darket

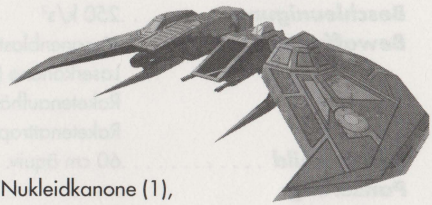
Die *Darket* ist ein leichter Jäger mit unglaublich hoher Manövrierfähigkeit. Die leichte Panzerung und der dünne Schutzschild werden durch ihre Geschwindigkeit und Beschleunigung wettgemacht, die eine Verfolgung während des Kampfes ausgesprochen schwierig machen.



Klasse ..... Leichter Jäger
Länge ..... 24 m
Masse ..... 12 t
Max. Y/P/R ..... 90 / 80 / 90 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 520 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 350 kps
Beschleunigung ..... 250 k/s²
Bewaffnung ..... Mesonenblaster (2), Raketenaufhängungen (1 x 2) 2 HS Raketenattrappe (6)
Schutzschild ..... 80 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 60 cm *Rechts / Links* ..... 40 cm
Jump-Kapazität ..... Vorhanden

Dralthi IV

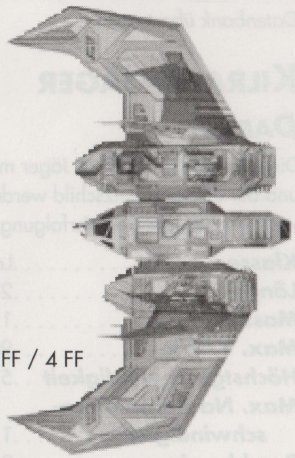
Nach jahrzehntelanger Überarbeitung ist die vierte Generation des mittleren Jägers *Dralthi* nun vergleichbar mit der *Thunderbolt*. Sie ist etwas schneller und wendiger, hat jedoch nur ein mittelmäßiges Schutzschild und geringe Panzerung.



Klasse ..... Mittlerer Jäger
Länge ..... 31 m
Masse ..... 15 t
Max. Y/P/R ..... 55 / 65 / 55 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 430 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 100 kps
Beschleunigung ..... 200 k/s²
Bewaffnung ..... Mesonenblaster (2), Nukleidkanone (1), Raketenaufhängungen (1 x 4) 4 IR Raketenattrappe (6)
Schutzschild ..... 120 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 80 cm *Rechts / Links* ..... 60 cm
Jump-Kapazität ..... Keine

VAKTOTH

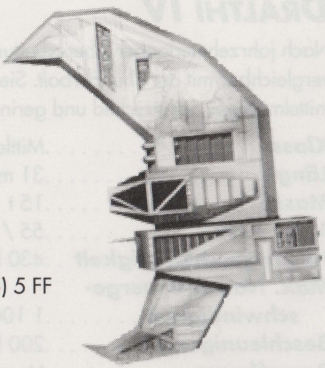
Die *Vaktoth* ist ein schwerer Jäger der Kilrathi und etwas leistungsfähiger als die *Thunderbolt* der Konföderation. Mit ihrer Jump-Kapazität und zusätzlichen Mesonenblaster wird dieser Jäger vorrangig zum Begleitschutz bzw. zu Aufklärungseinsätzen benutzt, wenn keine Großkampfschiffe mit von der Partie sind.



Klasse ..... Schwerer Jäger
Länge ..... 36 m
Masse ..... 19 t
Max. Y/P/R ..... 45 / 55 / 45 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 380 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 950 kps
Beschleunigung ..... 150 k/s²
Bewaffnung ..... Tachyonengeschütz (1),
Plasmageschütz (2),
Ionenkanone (2),
Heck-Mesonenblaster (2)
Raketenaufhängungen (2 x 4) 4 FF / 4 FF
Raketenattrappe (8)
Schutzschild ..... 200 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 100 cm *Rechts / Links* ..... 100 cm
Jump-Kapazität ..... Vorhanden

STRAKHA

Der einzige in Massenproduktion hergestellte Stealth-Jäger ist ein Aufklärer, der sich mehr auf seine Unsichtbarkeit als auf seine Feuerkraft verläßt. Zwei Mesonenkanonen und zwei Laser dienen zur Verteidigung vor feindlichen Jägern, und eine einzelne *Strakha* hat schon einmal vier *Hellcat* innerhalb von zehn Minuten zerstört.

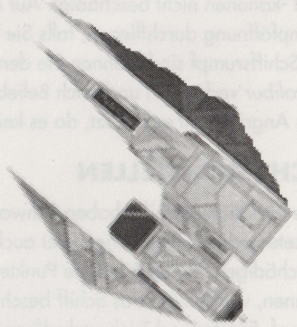


Klasse ..... Stealth-Jäger
Länge ..... 30 m
Masse ..... 16 t
Max. Y/P/R ..... 70 / 80 / 70 dps
Höchstgeschwindigkeit .. 480 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit ..... 1 200 kps
Beschleunigung ..... 250 k/s²
Bewaffnung ..... Mesonenblaster (2),
Laserkanone (2),
Raketenaufhängungen (1 x 5) 5 FF
Raketenattrappe (6)
Schutzschild ..... 60 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 40 cm *Rechts / Links* ..... 20 cm
Jump-Kapazität ..... Keine

PAKTAHN

Die *Paktahn* der Kilrathi gleicht unserer *Longbow* durch die Torpedoangriffseinrichtungen. Mit vier Raketenaufhängungen und einer stattlichen Anzahl an Geschützen kann dieser Bomber mehrere Jäger auf einmal in einer einzelnen Attacke angreifen. Der terranische Geheimdienst berichtet, daß die *Paktahn*-Schiffe meistens von *Dralthi* oder *Darket* begleitet werden.

Klasse . . . . . .Bomber
Länge . . . . . .37 m
Masse . . . . . .30 t
Max. Y/P/R . . . . . .35 / 40 / 35 dps
Höchstgeschwindigkeit . .340 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit . . . . . .600 kps
Beschleunigung . . . . . .100 k/s²
Bewaffnung . . . . . .Ionenkanone (2),
Plasmageschütz (4),
Heck-Magnetkanone (1)
Raketenaufhängungen
(2 x 4) 4 HS / 4 FF
Raketenattrappe (6)
Schutzschild . . . . . .300 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck . . . . . .180 / 110 cm *Rechts / Links* . . . . . .180 cm
Jump-Kapazität . . . . . .Keine



GEHEIMDIENST: NEUESTER STAND KILRATHI-JÄGER

>TCN.victory.intell

Spitzname: Sorthak

Vor zwei Wochen endete ein routinemäßige Verlegung von Raumstreitkräften in der Zerstörung von achtzehn Jägern (fünf *Arrows*, neun *Thunderbolts* und vier *Longbow*-Bomber). Die genauen Umstände sind unklar, Die Aufzeichnungen der Flugrekorder, die aus den Trümmern geborgen wurden, weisen jedoch darauf hin, daß ein außergewöhnlich großer Jäger der Kilrathi die Gruppe auf ihrem Flug zum Wega-Sektor angegriffen hat.

Offensichtlich mit schwerem Schutzschild und Panzerung versehen, wurde das Schiff auf dem Digitalband als "eine Kreuzung zwischen einer *Vaktoth* und einem Zerstörer mit massiven Waffen, die aus Bug und Heck herausragen" beschrieben. Die Kommentare anderer Piloten erwähnen sichtbare Torpedoaufhängungen, Mesonenblaster und möglicherweise ein Plasmageschütz.

Wir werden Sie auf den neuesten Stand bringen, sobald der terranische Geheimdienst den Vorfall untersucht hat. In der Zwischenzeit wird allen TCN-Piloten der dringend geraten, keine ungewöhnlichen feindlichen Schiffe in einen Kampf zu verwickeln. Sollten Sie diesem Schiff begegnen, senden Sie die Meldung mit Kennzeichenn Sorthak sofort an tcn@vega.intell.ships.

Kilrathi-Großkampfschiffe

Es ist nicht einfach, ein Großkampfschiff der Kilrathi zu zerstören. Aber wenn Sie die richtige Ausrüstung haben und wissen, wo Sie zuschlagen müssen, können Sie sicher einige dieser Schiffe in Ihrer Flugkarriere zur Strecke bringen.

Schutzschild

Der Schutzschild der Großkampfschiffe ist im allgemeinen stark und wird durch Energiegeschütze und -kanonen nicht beschädigt. Auf manchen Schiffen können Sie jedoch durch die Rumpföffnung durchfliegen, falls Sie bis hinter die Geschützkanzel vordringen können. Sobald Sie im Schiffsrumpf sind, können Sie den Geschützdreher ausfahren (nur auf der *Arrow* und der *Excalibur* verfügbar) und nach Belieben seitlich feuern. Der Rumpf der Schiffe ist gegen diese Art von Angriff nicht geschützt, da es keinen Schutzschild dafür hat.

Schwachstellen

Alle Großkampfschiffe haben Schwachstellen. Mit dem Aufkommen der schutzschild-brechenden Raketentechnologie können jetzt auch andere Waffen neben den Torpedos Großkampfschiffe beschädigen. Wenn Sie diese Punkte mit Raketen oder mit einer Salve aus allen Kanonen treffen können, werden Sie das Schiff beschädigen. Schwachstellen für den Angriff sind die Brücke, der Rumpf, Fenster und Triebwerksdüsen. Versuchen Sie Ihren Angriff so zu fliegen, daß Sie diese Punkte in Ihrem Visier haben, wenn Sie die Raketen abschießen.

Beste Bewaffnung

Der Torpedo ist die beliebteste Waffe der Piloten, die laufend Angriffe auf Großkampfschiffe fliegen. Mit einem äußerst hohen Schadenspotential können eine oder zwei Torpedos sogar das größte feindliche Schiff auslöschen. Aber bevor Sie sich für einen Torpedoanschlag fertigmachen, zerstören Sie mit Ihren Waffen die Geschützkanzeln auf der Oberfläche des Großkampfschiffes. Mit weniger Flak haben Sie eine bessere Überlebenschance.

Sie können zwar immer normale Raketen und Geschütze gegen leichtere Großkampfschiffe (wie Korvetten und Zerstörer) einsetzen, aber diese werden nicht soviel Schaden wie die Torpedos anrichten.

Sollten Sie keine Torpedos einsetzen wollen, versuchen Sie alle Ihre Gefechtsaufhängungen mit ungelenkten Raketen voll zu laden. Wenn Sie genug davon geladen haben, können Sie leicht soviel Schaden wie mit einem Torpedo anrichten — und Sie verlieren keine wertvolle Zeit mit Zielerfassung.

Nachschubdepot (Supply Depot)

Länge ..... 1 600 m	***Masse*** ..... 602 000 t
Max. YPR ..... 0 dps	***Höchstgeschwindigkeit*** ..... 0 kps
Beschleunigung ..... 0 k/s²	***Schutzschild*** ..... Keinen
Panzerung	
Bug / Heck ..... 11 200 cm	*Rechts / Links* ..... 11 200 cm
Bewaffnung ..... Keine	

Raumstation (Starbase)

Länge .....5 200 m
Max. YPR .....0 dps
Beschleunigung .....0 k/s²
Panzerung
Bug / Heck .....1 000 cm
Bewaffnung .....Lasergeschützkanzel (1)

Masse .....722 000 t
Höchstgeschwindigkeit .....0 kps
Schutzschild .....1 000 cm äquiv.
Rechts / Links .....1 000 cm

Korvette (Corvette)

Länge .....110 m
Max. YPR .....5 dps
Beschleunigung .....20 k/s²
Panzerung
Bug / Heck .....500 cm
Bewaffnung .....Lasergeschützkanzel (5)

Masse .....5 500 t
Höchstgeschwindigkeit .....200 kps
Schutzschild .....1 000 cm äquiv.
Rechts / Links .....500 cm

Kreuzer (Cruiser)

Länge .....550 m
Max. YPR .....5 dps
Beschleunigung .....20 k/s²
Panzerung
Bug / Heck .....1 000 cm
Bewaffnung .....Lasergeschützkanzel (15)

Masse .....23 000 t
Höchstgeschwindigkeit .....150 kps
Schutzschild .....3 000 cm äquiv.
Rechts / Links .....1 000 cm

Leichter Zerstörer (Light Destroyer)

Länge .....450 m
Max. YPR .....15 dps
Beschleunigung .....100 k/s²
Panzerung
Bug / Heck .....1 000 cm
Bewaffnung .....Lasergeschützkanzel (8)

Masse .....17 000 t
Höchstgeschwindigkeit .....180 kps
Schutzschild .....1 500 cm äquiv.
Rechts / Links .....1 000 cm

Schwerer Zerstörer (Heavy Destroyer)

Länge ..... 530 m — ***Masse*** ..... 19 000 t
Max. YPR ..... 20 dps — ***Höchstgeschwindigkeit*** ..... 180 kps
Beschleunigung ..... 200 k/s² — ***Schutzschild*** ..... 2 000 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 1 000 cm — *Rechts / Links* ..... 1 000 cm
Bewaffnung ..... Lasergeschützkanzel (10), Tachyonengeschütz (3)

Transporter (Transport)

Länge ..... 150 m — ***Masse*** ..... 2 100 t
Max. YPR ..... 5 dps — ***Höchstgeschwindigkeit*** ..... 100 kps
Beschleunigung ..... 10 k/s² — ***Schutzschild*** ..... 2 000 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 300 cm — *Rechts / Links* ..... 300 cm
Bewaffnung ..... Lasergeschützkanzel (2)

Träger (Carrier)

Länge ..... 920 m — ***Masse*** ..... 100 000 t
Max. YPR ..... 5 dps — ***Höchstgeschwindigkeit*** ..... 100 kps
Beschleunigung ..... 10 k/s² — ***Schutzschild*** ..... 2 000 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 1 000 cm — *Rechts / Links* ..... 1 000 cm
Bewaffnung ..... Lasergeschützkanzel (8)

Panzerschiff (Dreadnaught)

Länge ..... 22 000 m — ***Masse*** ..... 290 000 t
Max. YPR ..... 5 dps — ***Höchstgeschwindigkeit*** ..... 100 kps
Beschleunigung ..... 10 k/s² — ***Schutzschild*** ..... 8 000 cm äquiv.
Panzerung
Bug / Heck ..... 1 500 cm — *Rechts / Links* ..... 1 500 cm
Bewaffnung ..... Lasergeschützkanzel (38)

GIF: Technische Daten Bewaffnung

>TCN.victory.flight.weapstat

Diese allgemeine Nachrichtendatei (GIF) beschreibt alle Kanonen- und Waffenspezifikationen für sämtliche Jäger und Schiffe dieser Flotte und wird laufend auf den neuesten Stand gebracht. Wenn Sie die Datei in Ihrem Computer in den letzten sechs Monaten nicht überschrieben haben, wird die aktualisierte Version automatisch in Ihre persönliche Datenbank übertragen.

Zusammengestellt am 2669.218 Autor: Rachel Coriolis, Chefmechanikerin

Wir befinden uns hier nicht an der Front, trotzdem müssen auch wir uns vor den Anschlägen der Kilrathi schützen. Ich kenne diese Jäger in- und auswendig, und ich kann Ihnen die unterschiedlichen Zielerfassungszeiten für alle Raketen dieser "Schrotthaufen-Sally" auf die Picosekunde genau nennen.

Als ich diese Zusammenstellung ausgearbeitet habe, war ich froh, daß ich meine bescheidene Meinung einbringen konnte. Nehmen Sie meine Worte ernst — ich bin nicht an der Flugschule gewesen, nur um das Einmaleins der Mechanik zu erlernen; ich bin schließlich diejenige, die die Schiffe für die Anfänger ausstattet.

Ich habe versucht, die Kanonen- und Waffenarten von der *Victory* umfassend zu beschreiben. Sollten Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an rachelc@flight.mun.victory.

Allgemeine Informationen zur Bewaffnung

Die Bewaffnung an Bord ist in zwei Kategorien eingeteilt — Energiegeschütze bzw. -kanonen und Raketen bzw. Torpedos. In die erstgenannte Rubrik fallen alle Energieblaster, mit denen mehrfach hintereinander gefeuert werden kann und die beim Abschuß Energie aus den Schiffsreserven abziehen. Raketen bzw. Torpedos sind Einzelfeuerwaffen, entweder ungelenkt bzw. mit Gefechtsköpfen mit Zielsuchsystemen. In unseren jahrzehntelangen Beobachtungen des Feindes fanden wir heraus, daß die Kilrathi-Streitkräfte in etwa die gleiche Kanonen- und Waffentechnologie wie wir besitzen.

Energiegeschütze und -kanonen

Alle Jäger und Großkampfschiffe in modernen Flotten benutzen Energiekanonen als primäre Bordwaffen. Die Jäger haben Schnellfeuerwaffen mit relativ kurzer Reichweite. Mit dem zusätzlichen Vorteil hoher Geschwindigkeit, schneller Nachladerate und fortschrittlicher Zielsuchsysteme ist die Trefferquote sehr hoch, selbst für Piloten mit geringer Kampferfahrung. Die Kanonen der Gefechtskanzeln auf den Großkampfschiffen fallen ebenfalls in diese Kategorie — bleiben Sie in sicherer Entfernung von diesen Geschützen.

Das Funktionsprinzip der Energiekanonen ist einfach — bei einem Treffer werden gewaltige Energiemassen auf das getroffene Objekt übertragen. Ein Jäger läßt sich mit relativ wenig Abschüssen zur Strecke bringen, während die Energiegeschütze und -kanonen fast völlig wirkungslos im Einsatz gegen größere Schiff in der Flotte sind.

Nachstehend finden Sie die Beschreibungen eines jeden Geschützes und die entsprechenden technischen Daten.

Durchschlagskraft: Durchdringung von Panzerung / Schutzschild, gemessen in Millimetern (1 mm = 1 Panzerungseinheit)

Energieverbrauch: Verbrauch an Energie pro Abschuß (in Nano-Joule).

Reichweite: Reichweite des Geschützes (in Kilometern).

Nachladerate: Optimale Zeitspanne (in Sekunden), um das Geschütz wieder schußbereit zu machen.

Ionenkanone

Die Ionenkanone wird vorrangig auf Jägern und auch als Jägerabwehrgeschütz eingesetzt und beschädigt das Zielobjekt mit Energie und radioaktiver Strahlung. Geladene Atomteilchen werden magnetisch auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigt und dann in Intervallen entladen. Diese Kanone richtet mehr Schaden als der Laser an und kann den Piloten schwere Verletzungen zufügen. Die Ionenkanone verbraucht jedoch viel Energie und weist eine langsamere Nachladerate im Vergleich zur Laserkanone auf.

Durchschlagskraft . . . . . .30 *Energieverbrauch* . . . . . .30 nJ
Reichweite . . . . . .4 500 km *Nachladerate* . . . . . .0,35 s

Laserkanone

Der Laser ist das Rückgrat der heutigen Energiegeschütze und -kanonen. Durch ständige Überarbeitung und Verbesserung in den letzten Jahrzehnten ist die Laserkanone zum Maßstab in der Beurteilung der meisten anderen Energiewaffen geworden. Mit geringer Wartung und niedrigem Energieverbrauch gehört sie zu der Grundausrüstung an Bord fast aller Schiffe. Der Laser eignet sich besonders zum Einsatz im Weltall (Strahlen werden in atmosphärischen Bedingungen gebrochen und verlieren ihre Zerstörungskraft), hat jedoch keine Wirkung auf den Schutzschild großer Schiffe.

Durchschlagskraft . . . . . .18 *Energieverbrauch* . . . . . .10 nJ
Reichweite . . . . . .5 000 km *Nachladerate* . . . . . .0,25 s

Magnetkanone

Die Magnetkanone stellt sowohl für den Einsatz auf Jägern als auch auf leichten Verteidigungsschiffen in der Flotte eine solide Bewaffnung dar. Sie feuert durch einen linearen Beschleuniger Metallgeschosse auf ein Ziel ab. Die Magnetkanone gehört ebenfalls zur Grundausstattung im terranischen Arsenal und wurde gegen Planeten und Asteroiden eingesetzt. Als ein Geschütz mit großer Reichweite verbraucht sie weniger Energie pro Abschuß als andere Energiewaffen und hat eine relativ kurze Nachladerate.

Durchschlagskraft . . . . . .45 *Energieverbrauch* . . . . . .12 nJ
Reichweite . . . . . .2 000 km *Nachladerate* . . . . . .0,30 s

Mesonenblaster

Der Mesonenblaster ist eine einzigartige und schlagkräftige Waffe, die subatomare Teilchen mit kurzer Halbwertszeit einsetzt. Diese Teilchen (Mesonen) werden beschleunigt und auf ein Ziel geschleudert. Der größte Schaden wird angerichtet, wenn die Partikel am Ziel zerfallen — sie rufen Explosionen im Inneren des getroffenen Objektes hervor und strahlen Radioaktivität aus. Energiegeladene Schutzschilder können diese Teilchen abhalten, und in atmosphärischen Bedingungen ist diese Waffe ebenfalls wirkungslos.

Durchschlagskraft . . . . . .35 *Energieverbrauch* . . . . . .16 nJ
Reichweite . . . . . .4 500 km *Nachladerate* . . . . . .0,40 s

NUKLEIDKANONE

Die Nukleidkanone ist wahrscheinlich die bedeutendste Energietechnologie, die wir besitzen. Prototypen wurden drei Jahre nach Kriegsbeginn erstmals entwickelt, als eine ähnliche Kanone in einem Kilrathi-Jäger erbeutet wurde. Ingenieure haben eine ebenbürtige Version entwickelt, die winzige Atomteilchen in hohen Geschwindigkeiten herausschleudert. Jeder Einschlag ruft eine kleine Kernexplosion mit Schäden durch Druckwelle, Hitze und radioaktiver Strahlung hervor. Diese Kanone ist allerdings in atmosphärischen Bedingungen völlig wirkungslos.

Durchschlagskraft . . . . . .43 *Energieverbrauch* . . . . . .22 nJ
Reichweite . . . . . .4 200 km *Nachladerate* . . . . . .0,40 s

PHOTONENKANONE

Am Anfang des Krieges war die Photonenkanone neben dem normalen Laser die beliebteste Waffe in den terranischen Streitkräften. Sie stößt Laserimpulse aus und ruft ähnliche Wirkungen beim Aufprall hervor. Die Photonenkanone verbraucht jedoch viel Energie und hat eine langsamere Nachladerate. Diese Waffe benötigt wenig Wartung — die Spiegelautomaten sind die einzig einstellbaren Bestandteile — und funktioniert am besten in Raumgefechten.

Durchschlagskraft . . . . . .32 *Energieverbrauch* . . . . . .30 nJ
Reichweite . . . . . .4 500 km *Nachladerate* . . . . . .0,45 s

PLASMAGESCHÜTZ

Das Plasmageschütz wurde ursprünglich für den Angriff auf schwere Jäger und Korvetten mit leichter Panzerung entwickelt. Es arbeitet mit elektrisch aufgeladenen Wasserstoffmolekülen, die dem Fusionspunkt nahe sind. Diese Moleküle ähneln den Bausteinen, die im inneren Plasma neuer Sterne gefunden werden. Beim Aufprall verursachen die Plasmageschosse Schaden durch radioaktive Strahlung, Druckwelle und Hitze.

Durchschlagskraft . . . . . .67 *Energieverbrauch* . . . . . .44 nJ
Reichweite . . . . . .3 000 km *Nachladerate* . . . . . .0,50 s

REAPERKANONE

(Diese Waffe wird erst nach erfolgreichem Abschluß der Tests zur Verfügung stehen.) Die Reaperkanone ist eine Weiterentwicklung aus der normalen Ionenkanone mit einer etwas kürzeren Nachladerate. Sie feuert Hochgeschwindigkeitsimpulse geladener Atomteilchen, die Schaden durch Energie und radiaktive Strahlung anrichten. Auf Jägern ist diese Waffe besonders nützlich, sogar im Einsatz gegen Schiffe mit schnell wiederaufbaubarem Schutzschild, und Schiffe mit langsam wieder aufbaubarem Schutzschild werden mit Sicherheit beschädigt.

Durchschlagskraft . . . . . .35 *Energieverbrauch* . . . . . .17 nJ
Reichweite . . . . . .4 500 km *Nachladerate* . . . . . .0,30 s

TACHYONENGESCHÜTZ

Als energieverschlingender Blaster ist das Tachyonengeschütz die Energiewaffe mit dem größten Vernichtungspotential an Bord der terranischen Jäger. Es verlangsamt Tachyonen, die normalerweise schneller als Lichtgeschwindigkeit sind. Sobald diese Partikel abgebremst und zu Strömen zusammengedrängt werden, ist das Schadenspotential gewaltig. In mehreren dokumentierten Fällen wurde das durchschlagskräftige Tachyonengeschütz für den Angriff auf Schutzschilder von Großkampfschiffen eingesetzt.

Durchschlagskraft . . . . . .70 *Energieverbrauch* . . . . . .40 nJ
Reichweite . . . . . .3 200 km *Nachladerate* . . . . . .0,35 s

Raketen

Energiewaffen sind das bevorzugte Mittel zum Angriff und zur Verteidigung von Schiffen und können mehrere Schüsse hintereinander abfeuern. Raketen hingegen können nur einmal abgefeuert werden und benutzen häufig komplizierte Zielsuchsysteme. Obwohl sie auf den größeren Flottenschiffen nicht mehr eingesetzt werden, gehören die Raketen immer noch zur Standardausrüstung auf den Jägern. Sie sind in der Lage, Jäger oder Großkampfschiffe mit schwerem Schutzschild zu beschädigen.

Durchschlagskraft: Durchschlagskraft des Geschosses angegeben in Panzerungs- / Schutzschildeinheiten.

Geschwindigkeit: Höchstgeschwindigkeit des Geschosses in Kilometern / Sekunde.

Beschleunigung: Beschleunigung des Geschosses in Kilometern / Sekunde / Sekunde.

Manövrierfähigkeit: Steuerbarkeit des Geschosses (Gieren, Neigen, Rollen) in Grad pro Sekunde (dps).

Lebensdauer: Zeitspanne (in Sekunden), bevor sich das Geschoß selbst zerstört.

Zielerfassungszeit: Zeitspanne (in Sekunden), die die Rakete benötigt, um das Ziel zu erkennen und zu erfassen.

Ungelenkte Dartrakete (DF)

Als einfache Waffe ist die ungelenkte Dartrakete (DF) eine Ziel- und Feuerwaffe, die auf fast allen Jägern der terranischen Flotte zu finden ist. Diese Beliebtheit ist zweifellos der Abwesenheit der Zielsuchsysteme zuzuschreiben, wodurch die Rakete gegen elektronische Störsender immun ist, und die Kosten im Vergleich zu anderen Raketenmodellen sehr niedrig sind. Das ungelenkte System erfordert keine Zielerfassung und besitzt keine Zielsucheinrichtung. Piloten finden sie sehr nützlich im Einsatz gegen Ziele mit vorhersehbaren Reaktionen — im Nahkampf kann ein einzelnes ungelenktes Geschoß den Schutzschild soweit schwächen, daß mit ein paar Schüssen aus einer Energiekanone der Gegner vernichtet werden kann.

Durchschlagskraft 800	***Geschwindigkeit*** . . . . . .3 000 km/s
Beschleunigung . . . . . .1 000 km/s^2	***Manövrierfähigkeit*** . . . . . .0 dps
Lebensdauer . . . . . .3 s	***Zielerfassungszeit*** . . . . . .0 s

Javelinrakete mit Wärmesuchkopf (HS)

Der Javelin-Wärmesuchkopf (HS) ist eine preiswerte, einfache Waffe, die von verschiedenen Streitkräften seit dem späten 20. Jahrhundert eingesetzt wird. Die Triebwerke der Jäger und Großkampfschiffe erzeugen sehr viel Wärme, die vom Wärmesuchkopf erfaßt wird. Ein einfaches Prinzip: Die Rakete spürt die Wärme der angepeilten Triebwerke auf. Das Ziel muß deshalb von der Heckseite erfaßt werden. Raketen mit Wärmesuchkopf gehören neben den ungelenkten Raketen zu den am häufigsten eingesetzten Raketen auf Jägern.

Durchschlagskraft 400	***Geschwindigkeit*** . . . . . .2 000 km/s
Beschleunigung . . . . . .800 km/s^2	***Manövrierfähigkeit*** . . . . . .80 dps
Lebensdauer . . . . . .10 s	***Zielerfassungszeit*** . . . . . .2 s

LEECHRAKETE

Die TCN-Waffendesigner haben die Leechrakete entwickelt, um Kilrathi-Jäger ohne Beschädigung erobern zu können. Die Leech (= Blutegel) ist keine explosive Waffe — sie ist vielmehr ein elektronisch ausgetüffteltes Waffensystem, das ein Ziel anpeilen und dessen Energie absaugen kann. Nach dem Aufschlag wird die Energie langsam abgezogen, und innerhalb kürzester Zeit bleibt der Gegner energielos im All hängen.

Durchschlagskraft . . . . . .nicht zutreffend
Beschleunigung . . . . . .800 km/s²
Lebensdauer . . . . . .20 s
Geschwindigkeit . . . . . .1 400 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .80 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .2 s

MINE

Minen sind die stationären bzw. langsamen Varianten einer Rakete. Sie sind technisch unkompliziert und werden zur Verminung von Gebieten eingesetzt, die der Feind vielleicht passiert — Jump-Point, Spalten in Asteroidfeldern und Pulsarschatten. Einige Minen haben auch einfache Zielsuchsysteme, die kampfunfähige Schiffe ausfindig machen können. Da Minen sich nur sehr langsam fortbewegen, können sie durch Schiffswarnsysteme mit Sensoren oder Radar nicht aufgespürt werden. Da die Gefahr besteht, daß auch befreundete Schiffe getroffen werden können, sind die meisten Minen auf Selbstzerstörung nach 30-minütiger Laufzeit programmiert.

Durchschlagskraft 100
Beschleunigung . . . . . .200 km/s²
Lebensdauer . . . . . .30 min
Geschwindigkeit . . . . . .100 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .20 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .0 s

PILUM-FREUND-FEIND-RAKETE (FF)

Die Pilum-Freund-Feind-Rakete wurde entwickelt, nachdem die Schiffssysteme zwischen freundlichen und feindlichen Schiffen unterscheiden konnten. Durch Identifikation des speziellen Schiffssignals der Konföderation ist es möglich, die Rakete schnurstracks auf das nächstliegende Schiff loszulassen, das dieses Signal nicht sendet. Dies hat jedoch zur Zerstörung mehrerer terranischer Schiffe geführt, deren Kommunikationssysteme beschädigt waren. Trotz dieser Gefahr wird die FF weiterhin von beiden Seiten als Standardwaffe für mittlere und schwere Jäger eingesetzt. Diese Rakete erfordert keine Zielerfassung. Wird das einprogrammierte Ziel vor der Detonation der Rakete zerstört, sucht sie sich selbständig ein neues Ziel.

Durchschlagskraft 250
Beschleunigung . . . . . .800 km/s²
Lebensdauer . . . . . .20 s
Geschwindigkeit . . . . . .1 200 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .80 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .0 s

SPICULUM-BILDERKENNUNGSRAKETE (IR)

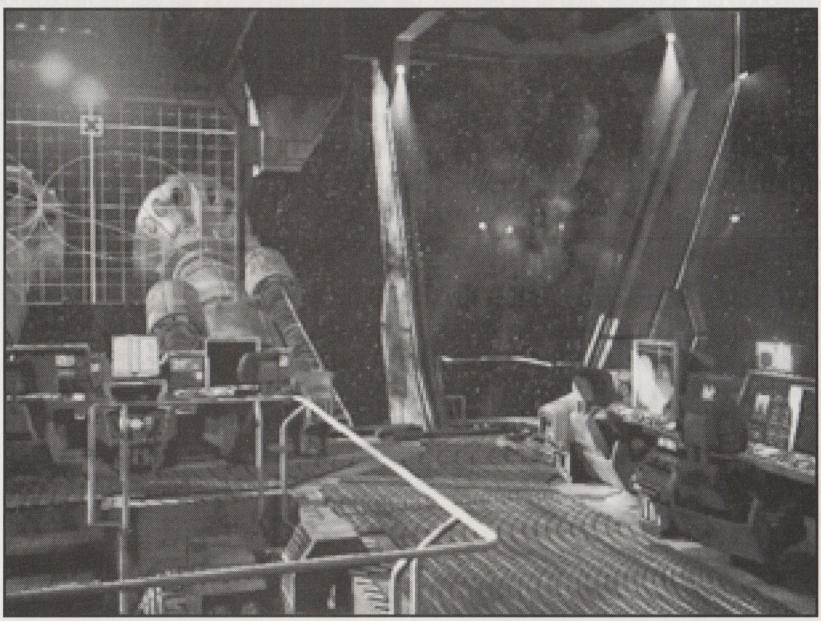
Die Spiculum-Bilderkennungsrakete (IR) verwendet Computerbilder zur Identifizierung und "Speicherung" der angepeilten Schiffe. Sobald ein Jäger das Ziel erfaßt hat und die IR abschießt, werden elektronische und visuelle Daten zu diesem Ziel in das AI-Programm der Rakete kopiert. Es ist schwierig, der Bilderkennungsrakete zu entkommen.

Durchschlagskraft 350
Beschleunigung . . . . . .600 km/s²
Lebensdauer . . . . . .15 s
Geschwindigkeit . . . . . .1 600 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .80 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .1 s

TORPEDO

Als Hauptstütze in sowohl der terranischen als auch der Kilrathi-Flotte ist der Torpedo ein großer, manövrierbarer Gefechtskopf zum Einsatz gegen Großkampfschiffe und Raumstationen. Er hat ein eingebautes Bilderkennungssystem zur Zielerfassung, und sogar eine Lasergeschützkanzel kann ihn nicht abschießen. Obwohl die Zielerfassungszeit länger als bei den anderen Raketen ist, ist der Torpedo die einzige Jägerwaffe, die wenig Schwierigkeiten mit der Zerstörung eines Träger hat.

Durchschlagskraft 8 000
Beschleunigung . . . . . .200 km/s²
Lebensdauer . . . . . .14 s
Geschwindigkeit . . . . . .1 000 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .20 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .12 s



Bewaffnung der Großkampfschiffe

Großkampfschiffe — und hierzu zählt die *Victory* sowie alle verbündeten und feindlichen Gegenstücke — verlassen sich wie die Jäger auf ihre Energiekanonen und -geschütze. Sie unterstützen Flottenmanöver mit leistungsfähigeren Versionen der Modelle, die auf vielen häufig eingesetzten Jägern vorhanden sind, inklusive von Tachyonengeschützen, Nukleid- und Laserkanonen.

Antimaterie-Geschütz (AMG)

Das Antimaterie-Geschütz ist eine leistungsfähigere Version der Nukleidkanone und als sekundäre Bordwaffe auf den meisten Großkampfschiffen von Freund und Feind zu finden. Dieses Geschütz dringt durch den dicksten Schutzschild und besitzt das vierfache Schadenspotential der wirkungsvollsten Waffen, die auf Jägern zu finden sind. Großkampfschiffe verlassen sich auf das Antimaterie-Geschütz, um sich gegen angreifende Korvetten, schwere Jäger und Bomber zu verteidigen. Obwohl es in atmosphärischen Bedingungen nicht sehr wirksam ist, so ist doch die kleine Kernexplosion und die dabei entstehende Hitze und radioaktive Strahlung eines Abschusses oft genug, um einen Jäger zur Strecke zu bringen.

Durchschlagskraft 300
Reichweite . . . . . .8 000 km
Energieverbrauch . . . . . .130 nJ
Nachladerate . . . . . .1,5 s

Lasergeschützkanzel

Großkampfschiffe sind besonders verwundbar durch konzentrierte Angriffe mit Jägern. Aus diesem Grund wurden Lasergeschützkanzeln angebracht, um eine lokale Verteidigung für bestimmte Schiffsoberflächen zu ermöglichen. Diese Waffe kann sowohl leichte Jäger angreifen als auch im Anflug befindliche Raketen zerstören. Die Großkampfschiffversion des Lasers kann bei einem Jäger doppelt so großen Schaden anrichten (zwei normale Laser sind auf jeder Geschützkanzel angebracht).

Durchschlagskraft 25
Reichweite . . . . . .4 000 km
Energieverbrauch . . . . . .15 nJ
Nachladerate . . . . . .0,2 s

Großkampfschiffrakete (CS)

Es gibt für Großkampfschiffe nur eine Raketenart — die Großkampfschiffrakete (CS).

Die Großkampfschiffrakete ist eine immens große Rakete, die Ziele erfassen kann und einen gewaltigen Antimateriegefechtskopf hat, der andere Großkampfschiffe ausschalten und taktische Ziele auf Planeten zerstören kann. Sie ist meistens auf den Abschußrampen alter Träger zu finden und sehr wirkungsvoll. Sie kann nicht so leicht durch Jägerwaffen zerstört werden.

Durchschlagskraft 60 000
Beschleunigung . . . . . .400 km/s²
Lebensdauer . . . . . .120 s
Geschwindigkeit . . . . . .1 000 km/s
Manövrierfähigkeit . . . . . .20 dps
Zielerfassungszeit . . . . . .5,0 s

Von Einem aus unserer Mitte

>TCN.victory.flight.pilots.talk Datum: 2669.216

In Anbetracht Ihrer zahlreichen Kampfeinsätze zusammen mit Col. Ralgha nar Hhallas sind Sie vielleicht daran interessiert, seinen Aufsatz zu seiner kürzlichen Wiederberufung zum Zweiten Kommandanten durchzusehen.

Ein offener Brief von Ralgha nar Hhallas

Colonel Ralgha nar Hhallas

Alter: 28 Kennzeichen: Hobbes
Heimatplanet: Kilrah, Hhallas-Klan

Ich bin — wie Ihr alle — stolz darauf, ein Mitglied der terranischen Konföderation zu sein. Meine Haut ist nicht weiß, mein Gesicht fellbewachsen. Und trotzdem würde ich mein Leben nur zu gerne für unser Anliegen opfern. Obwohl ich mir sehr wünschte, von Euch als Freund akzeptiert zu werden, bin ich ein Außenseiter geblieben. Deshalb hatte ich auch um Versetzung aus dem aktiven Flugdienst eingereicht.

Ich werde weiterhin unsere Bemühungen unterstützen und unserer Mission bis zu meinem Tode dienen. Bis zum heutigen Tage habt Ihr nur mein Äußeres zu sehen bekommen, und ich denke es ist an der Zeit, Euch ein wenig mehr Einblick zu geben und meine Lebensgeschichte zu erzählen.

Ich wuchs als Angehöriger des Hhallas-Klans auf. Mit den Ritualen, die meine Jugendzeit geprägt haben, ist mir die Bedeutung von Ehre und Sieg in Fleisch und Blut übergegangen. Doch jetzt bin ich ein Fremder auf beiden meiner Heimatplaneten, ein Krieger ohne Vaterland. Ich bin einsam hier, trotz der wenigen Freunde, die ich gefunden habe.

Obwohl Ihr mich nicht ganz und gar zurückgewiesen habt, haben doch einige von Euch Worte des Hasses geäußert und meinen Namen hinter verschlossenen Türen geflüstert. Ich habe Eure Anklagen und Vorurteile gehört, die nicht spurlos an mir abgeprallt sind, vielmehr hat jeder der kleinen Giftpfeile ihr Ziel erreicht und Narben hinterlassen. Doch trotzdem bin ich immer noch stolz, mit Euch zusammen zu dienen. Euer Streben nach Frieden übersteigt meinen angeborenen Drang nach Krieg.

Ich möchte gerne meine Gründe darlegen, warum ich hier und nicht auf Kilrah bin. Ein langer Entwicklungsprozeß hat zu dieser Entscheidung geführt, und es war nicht einfach, diesen Weg einzuschlagen. Als respektierter Kommandant der *Ras'Nik'hra* habe ich meine furchtlose Besatzung in vielen Kämpfen gegen Euch angeführt und viele meiner *hrai* sind durch Eure Waffen gefallen.

Bis zu diesem Zeitpunkt waren die Kilrathi immer die Eroberer gewesen, die zuerst und ohne Mitleid zuschlugen, bis Ihr Terraner als erste Rasse uns Widerstand geboten habt — und zwanzig Jahre später immer noch bietet. Auf einmal mußten wir große Opfer bringen, wo wir zuvor jegliche Lebensform fast widerstandslos erobern konnten. Ich sah viele ehrenhafte Krieger sterben, und wofür?

Zehn lange Jahre habe ich gegen Euch in dem reinen, blinden Glauben an den baldigen Sieg gekämpft. Aber mein Herz wurde immer schwerer mit Trauer und hoffnungsloser mit der Aussicht auf einen wohl endlosen Krieg. Woche für Woche bin ich den Pfad ins Verderben, auf den uns blinde Loyalität führt, weiter hinab gestiegen, bis ich anfing, Thrakhaths Weisheit in Frage zu stellen und auch am baldigen Ende dieses Krieges zu zweifeln.

Dieser innere Konflikt hat mich sehr belastet, und es fiel mir immer schwerer, meine Brüder in dieses Blutvergießen zu schicken. Als ich meinen Glauben an Thrakhath und den Sieg ganz

verloren hatte, war ich nicht mehr in der Lage, meine Männer zu kommandieren und dieses Doppelspiel aufrechtzuerhalten. Ich habe mein Schiff samt Besatzung an die Terraner übergeben. Ich hoffe sehr, daß sie eines Tages verstehen werden, was mich zu dieser Kapitulation bewogen hat.

Geächtet in meiner alten Heimat Kilrah, kämpfe ich hier mit Männern und Frauen, die mir lieber die kalte Schulter zeigen, als an meiner Seite zu fliegen. Welchen Zweck erfüllt ein Flügelmann, dem man nicht vertraut? Wenn Sie schon mir nicht vertrauen, so glauben Sie wenigstens an Ihre Flügelmänner. Für den Kampf ist dies am allerwichtigsten.

Mit dienstlichen Grüßen

Ralgha nar Hhallas

Zusammen kämpfen wir, vereinigt durch ein Band —
Ein Band des Mutes,
Ein Band der Kühnheit,
Ein Band der Freundschaft,
Ohne meinen Flügelmann bin ich ein Nichts.
Ohne mich ist mein Flügelmann ein Nichts.
Nur zusammen können wir vollenden,
Was die Pflicht uns gebietet, zu tun.
Nur vereint können wir beenden,
was der Feind uns zwingt, zu tun.
Mein Flügelmann ist mein Wächter,
ich bin der Wächter meines Flügelmannes.
Mit meinem Flügelmann an meiner Seite,
Werde ich weder Tod noch Zerstörung fürchten,
Werde ich den Blick des Hasses, der auf uns lastet, nicht spüren,
Ich fliege mein Schiff in die größte Gefahr,
denn mein Flügelmann steht mir zur Seite und ist immer da.

>TCN.victory.earth.ad *Weitergeleitete Nachricht: crew@victory* Datum: 2669.219

Steuer = Panik! Das muß nicht sein!

Sitzt Ihnen die Angst im Nacken, wenn es darum geht, die Einkommenssteuererklärung richtig auszufüllen? Hat Sie das Finanzamt schon einmal mit einem netten Schreiben aufgeschreckt? Keine Panik, auch Sie als militärischer Steuerzahler der Konföderation haben Rechte — aber Sie wissen nicht, welche? Dafür sind wir da. Haben Sie Wichtigeres im Einsatz für Ihren Heimatplaneten zu tun, als sich durch den Berg von Vorschriften durchzukämpfen? Lassen Sie uns die Auseinandersetzung mit dem Finanzamt für Sie erledigen. Wir sind Experten auf diesem Minenfeld!

Beantragen Sie die Steuerbefreiung für Angehörige des Militärs, Artikel 2666, und senden Sie noch heute Ihre Finanzdaten (Antrag AC-2837) an NoHassle@1653fin.bus.earth. Innerhalb von zwei Tagen können wir Ihre Steuersituation bearbeiten und Sie Ihre Panik vergessen. Machen Sie sich frei von Steuersorgen, damit Sie sich voll und ganz darauf konzentrieren können, was Sie am besten verstehen - den Kampf gegen die Kilrathi!

Anzeigen

>TCN.victory.ad.classified Datum: 2669.221

Verzweifelter Computerspielfan sucht nach Gleichgesinnten, um sich gelegentlich in Rollenspielorgien auszulassen. Alle Systeme; kenne mich aus mit Holocaust, Animorphisch, PAG-Kriege; bin bereit, andere zu lernen. Bitte melden unter torch@munitions.victory.mil

Suche Information über Lt. Ariel Mustaka, verschollen auf Geheimmission 07. Dez. 68. Familie besorgt, Verbleib ungewiß (Tod, Gefangenschaft?). Sollten Sie etwas wissen, bitte Info an Familie unter emerson@humrel.victory.mil.

Studienpartner für Kilrathi CE-Klasse gesucht, 3 - 4 Stunden / Woche. Bevorzuge halbwegs fließend, oder aber gleiche Stufe. Mitbenutzung des Holorekorders möglich. Antwort erbeten bis Ende der Woche an unicorn@admin.victory.mil.

Laserballspielpartner für Training alle 2 Wochen gesucht. Bitte nur Fortgeschrittene mit kompletter Ausrüstung. Stufe 2 und höher. mark@rec.com.victory.

Seelensucher sucht Meditationspartner vom Lahmikanmond. Bevorzuge Erfahrung mit Tynekarmaoptimierung, Aromameditation, spirtuellen Sitzungen. Interessenten bitte bei krottan@eng.victory melden.

Zu Verkaufen

Original Kilrathi-Teppiche sind eine große Bereicherung für Ihren Wohnbereich. Erhältlich in 4 x 10 m und 4 x 20 m. Erstklassige Qualität mit Zertifikat. ©1 950. Bestellen Sie hier: tr@dr.store.victory.

Zum Verkauf — Hovermobil mit Fernbedienung und neuro-optischer Kontrolle. Entspricht ASI Wettbewerbsvorschriften. Inkl. Tragetasche, Alarm, separater Schwerelosigkeitsseinheit. VB ©850. Interessiert? Angebote an zapp@mech.victory.

Gelegenheit: DigVid-Holorekorder mit 2800er Auflösung. Wie neu, kaum ein Jahr alt. Komplett mit HXS-Umwandler und 3 Vidisketten. Super zur Aufnahme / zum Abspielen von Spielfilmen. VB ©1 250 oder Tausch für Armband-IBComp 1024/GX. Gazer@recon.victory.mil.

Supergelegenheit! 2286/SA-1200 Laptop (Kreditkartengröße). 5 digitale Ausgänge, 10 x Minidisk mit Adapter. Mit LANease LOS/4 Programm, 3-D Tabellenkalkulation, VECT oder Graphikzusatz. Inkl. Wellennetz-Freqenzadapter. Komplett für ©12 750. michaelj@am.brief.victory.

Flohmarkt

Brauchen Sie Geld? Helfen Sie Ihrem Glück nach mit einer Runde beim abendlichen Kartenspiel in der *Victory*-Bar. Siebzehn und Vier, Bridge. Spieleinsätze starten bei ©10, jeden Dienstag und Donnerstag. Mehr Information unter vaquero@pil.com.victory.

VidZine-Abonnements: Pilotenwoche, Unsere Alte Erde, Allreisen, u. a. Je ©24/Monat. Bestellformulare erhältlich von earth.trades.zines oder schriftlich bestellen bei hmackin@net.victory.

Das Umwelt-Jahr im Rückblick

>TCN.victory.news Datum: 2669.220

Ist Veratek endlich wieder bewohnbar?

Ein TCN-Umweltteam inspizierte letzten Monat den Planeten von Veratek. Die Kommission erklärte den Planeten nach 10 Jahren der Regenerierung für wieder bewohnbar und für Lebewesen ungefährlich. Die ganze Geschichte hatte damit angefangen, daß die TCN den Planeten als eine A-23,S-Sperrzone (für Überwachungszwecke) erklärte.

Der Standort konnte nicht glücklicher gewählt werden, denn innerhalb kürzester Zeit waren Vertreter von Organisationen des Umweltschutzes, für Bodenschätze und des Militärs im heftigen Streit. Beim Bau einer unterirdischen Aufklärungsbasis (welcher mit Krediten in Milliardenhöhe finanziert wurde) wurden riesige Bodenschätze entdeckt. Gleichzeitig entpuppte sich Veratek als ein wissenschaftliches Paradies, das mehrere einzigartige Lebensformen beheimatete, die sofort unter terranischen Artenschutz gestellt wurden.

Veratek hatte somit das Glück, zwischen drei Stühlen zu sitzen — der Standort fiel genau zwischen zwei Kilrathi-Jump-Points, war reich an Plutoniumvorräten und beherbegte mehrere Spezies mit lebenswichtigem medizinischem Potential. Leider befanden sich diese drei Interessengebiete in einer hoffnungslosen Konkurrenzsituation. Jede Gruppe fand genügend gute Gründe, warum die anderen ihre Aktivitäten sofort abzubrechen hätten.

Das TCN-Vermessungsteam argumentierte, daß strengste Geheimhaltung aufrechterhalten werden muß, um die strategische Bedeutung des Planeten als Aufklärungsstation zu bewahren. Sie hatten von der TCN damals die Baugenehmigung für die unterirdische Basis unter strengster Geheimhaltung erhalten. Die einzige Auflage dieser Baugenehmigung — geologische und biologische Proben an entsprechende Labors einzureichen — hatte zu diesem Konflikt geführt.

Die geologischen Laborergebnisse schätzten das Plutoniumvorkommen auf 7,2 kg pro Kubikkilometer, ein Vorkommen, das nach Schätzung der von der TCN beauftragten Bergbaufirma ausreichte, um die Streitkräfte für das nächste Jahrzehnt mit Rohmaterial zu versorgen. Plutonium ist der Hauptbestandteil im Kraftstoff für die meisten Jump-Einrichtungen der TCN-Flotte.

Die biologischen Untersuchungen fanden zwei nicht identifizierte Gattungen, die Ascilotriptosotolin produzieren, eine natürlich vorkommende chemische Substanz, die mit der Vernichtung des brasilianischen Regenwaldes verschwunden war. Im Jahre 1998 wurde bewiesen, daß diese Substanz das Wachstum von Krebszellen stoppt und sogar bereits vorhandene absterben läßt, eine sensationelle Entdeckung, die den beteiligten Wissenschaftler den Nobelpreis für Medizin und andere medizinische Preise einbrachte. Die biologische Kommission forderte umgehend, den Planet entsprechend des enormen Wertes für die Medizin neu einzustufen.

Der militärische TCN-Gerichtshof gewährte allen drei Gruppen beschränkte Nutzungsrechte auf Veratek. Leider wurde die Atmosphäre durch das Bauprojekt und die Bodenschatzgewinnung in so hohem Maße verschmutzt, daß die meisten Lebensformen auf Veratek ausgerottet wurden. Alle Tätigkeiten und Projekte auf Veratek wurden daraufhin sofort gestoppt. Die intergalaktische Umweltbehörde ordnete Maßnahmen zur Wiederherstellung des Planeten an. Der Inspektionsbericht von letztem Monat stuft Veratek nun für einheimische Arten als wieder bewohnbar ein mit radioaktiven Werten, die unter 12.3V liegen.

Holo-Vid/DCD/Spiele: Neues im Markt

>TCN.victory.review Datum: 2669.221

Musik

Die technisch-industrielle Disharmonie von Aaron Hentons neuer digitaler CD wird Ihre Ohren lautstark und kraftvoll zum Dröhnen bringen. Seine Texte handeln von Welten ohne Frieden — besonders offensichtlich im Titelsong, *Syndikatmond,* das Henton wohl für die aufgebrachten Massen komponiert hat. Sein musikalischer Stil ist der hörbare Beweis, daß er versteht, was Schmerz bedeutet. Sollten Sie sich mit einem neuen Lied entspannen wollen, greifen Sie lieber nicht nach dieser DCD. Aber wenn Sie 2 Stunden lang schmerzhaft unharmonische Klänge aushalten können, wird die *Syndikatmond* ihre ©27 wert sein.

Holo-Videos

Creightons Erlösung folgt einem jungen Doktor in die ungezähmte Welt von Leydos, wo die Eingeborenen einer mutierten Form des RTD-Syndroms reihenweise zum Opfer fallen. In diesem Klassiker der Zukunft werden Medizin und Politik zum Gegenspieler, als Dr. Halston Melgrove (Damyn Woods) entdeckt, daß ein nicht zugelassenes Gegengift von der Nachbarwelt zurückgehalten wird. Dieses ungewöhnlich gefühlvolle Holo-Vid ist reich an Romantik und Realität und wird für den Zuschauer zu einem mitreißenden Erlebnis der Leidenschaft und Hingabe. (1,75 Stunden) ****

Hail SHODAN bietet echte Cyberpunk-Aktion und glänzt mit Clint Masons gutem Aussehen. Nachdem der durchtriebene Hacker James Finn (Mason) die Herausforderung annimmt und in den Computer der *Citadel*-Forschungsstation einbricht, löscht er unabsichtlicherweise das logische System, das hinter der künstlichen Intelligenz der Station steckt. Finn findet sich in einem Stahldschungel gefangen, mit nicht mehr als seinem guten Aussehen und ein paar elektromagnetischen Granaten. Das rasante Tempo dieses epischen, auf einem Spiel basierenden Holo-Vids wird Sie durch die Gänge schwanken lassen ... nach einem Ende, das Sie überraschen wird. (2,24 Stunden) ***

Spiele

Hover-Hubschrauber Angriff IX versetzt Sie auch dieses Mal wieder auf Rylands Mond Aphelys, auf dem eine entkommene Geisel die Kontrolle über die terranischen Aufklärungsstation übernommen hat. Sie sind gezwungen, durch die Milchstraße zu navigieren und eine Stealth-Mission nach der anderen durchzuführen, um ihn zu stürzen. 1088/ZX oder höher erforderlich mit NAV-Verbindung und WaferMate-Einrichtungen. ©125. Bestellen Sie Ihren Sili-Wafer jetzt bei store@ent.victory. Geben Sie E-Bestellnr. 25-39328 an.

Briefe an die Redaktion

>TCN.victory.question Datum: 2669.215

Sehr geehrte Redaktion,

Sie müssen schon ganz schön beschränkt sein, wenn Sie glauben, daß irgendjemand den Schrott glaubt, den Sie letzte Woche über die Caernavon-Station zum Besten gegeben haben! Sie scheinen tatsächlich davon überzeugt zu sein, daß alles, was auf dieser Station entwickelt wurde, wertlos ist, nur weil es keine militärische Forschungseinrichtung ist. Sie befinden sich absolut auf dem Holzweg. Mein Vater hat sein Leben damit verbracht, auf dieser Station das Kriegsvorhaben voranzubringen.

Damals konnte niemand voraussehen, wie der Krieg verlaufen wird. Nein, die Forschungsarbeiten haben keine direkten Ergebnisse in Bezug auf Waffen erzielt. Doch haben die hier vorangetriebenen Studien zur Weiterentwicklung des Kaplein-Radarsichtsystem bis heute das Leben unzähliger Piloten gerettet. Wiederaufarbeitung des genutzten Wassers auf Großkampfschiffen ist eine weitere Nutzanwendung von Ergebnissen der Forschung auf Caernavon. Ich könnte diese Aufzählung noch weiter fortsetzen, aber ich möchte nicht Ihre kostbare Zeit in Anspruch nehmen, da Sie offensichtlich noch sehr viel Hintergrundinformation zu überprüfen haben!

dschrueders@victory.libr

Wir würden uns bei Ihnen, Herr Lt. Schrüders, gerne entschuldigen, aber wir haben in unserem Bericht über die Caernavon-Station nichts als die Fakten geschildert. Nachdem wir dort ein Jahr verbracht haben, sind uns die Forschungsprojekte auf Caernavon sehr wohl bekannt. Ihr Vater hat in seiner Zeit viele Beiträge geleistet, inkl. des Kaplein-RSV-Systems UND der WasserWieder-aufbearbeitungsanlage.

Haben Sie jedoch gewußt, daß für jedes erfolgreiche Projekt mindestens fünf schiefgegangen sind? Schauen Sie sich diese Zahlen an: Im Jahre 2058 hat die Station ©4,3 Milliarden für Vakuumfusionsforschung ausgegeben, 2060 haben sie noch einmal fast denselben Betrag für biologische Forschung (Meta-Analyse des Synapsenersatzes sowie Auftreten des Herzinfarktes bei vorzeitig alternden Kriegsveteranen) verschwendet. Die Summe? Sie beläuft sich nahezu auf ©10 Milliarden, genug um eine ganze Flotte samt Besatzung auszurüsten. Es sieht so aus, als ob Sie auch einige Nachforschungen anzustellen hätten, lieber Herr Leutnant.

Anmerkung der Redaktion: Wir müssen uns darauf konzentrieren, unsere jungen Piloten jetzt besser auszubilden und nicht darauf warten, bis sie alt sind …

Sehr geehrte Redaktion,

Ich fände es gut, wenn Sie eine Rubrik aufnehmen könnten, in der Piloten aufgeführt werden, die von der *Victory I* versetzt werden. Ich möchte gerne darüber informiert sein, was außerhalb meiner Laderampe vorgeht.

asommers@victory.nav

Liebe/r asommers, wir werden Ihren Vorschlag in einer unserer nächsten Ausgaben berücksichtigen. Wir arbeiten gerade an einer Auflistung der Piloten, die verstorben, versetzt oder vermißt sind. Wir sollten diese tapferen Männer und Frauen, die sich bedingungslos für diesen Krieg einsetzen, stets mit einer Gedenkminute ehren.

Sehr geehrte Redaktion,

vielen Dank für den Artikel über die Ursprünge der künstlich hergestellten Speisen aus der Kantine. Viele meiner Lieblingsspeisen waren für mich ein Holo-Vid mit sieben Zugangssperren — bis zu Ihrem Artikel. Leider werde ich niemals wieder einen doppelt digitalen Schlemmerkuchen genießen können, aber ich hoffe, daß es Menschen gibt, die nicht so heikel bei den Zutaten der Nachspeisen sind und den Kuchen weiterhin verspeisen werden (Auch wenn ich weiß, daß der Inhalt der Mahlzeiten aus reinsten Chemikalien dupliziert wird, kann ich ihn einfach nicht über die Zunge bringen). Auf der anderen Seite war es sehr beruhigend für mich, daß unsere tägliche Ernährung einen so hohen Stellenwert einnimmt.

jmappus@victory.eng

Liebe Redaktion,

herzlichen Dank an dieser Stelle für die Mitarbeiter in der Abteilung Etherservice. Sie ist sicher eine der Abteilungen, die die wenigste Anerkennung und die größte Arbeitsbelastung haben. Jedes Mal, wenn ein Netzkontakt auch nur flackert, sind sie sofort mit Hochdruck zur Stelle, um das Problem zu lösen. Ich mag mir gar nicht vorstellen, was passieren würde, wenn wir uns nicht auf ein Team von derartig erstklassigen Profis verlassen könnten. Meine Hochachtung!

eblack@victory.com

Sehr geehrte Redaktion,

Ich bin das Begleitschifftransportsystem ziemlich leid. Warum bekommen wir pro Weltalleinsatz nur 4 Tage frei? Ich würde gerne meine Frau auf Lector besuchen, aber wenn ich endlich auf Creighton-02 ankomme und einen Zubringer erwische, ist die Hälfte meines Urlaubes verstrichen — der letzte Zubringer fliegt nämlich eine Stunde vor meiner Ankunft dort ab.

Das ist ausgesprochen unfair! Die Mitarbeiter auf Centauri sollten ihren Sonderurlaub an Interessenten wie mich verkaufen dürfen.

abokel@victory.kitch

Wir haben mit Eisen über Ihren Vorschlag gesprochen. Hier ist sein Kommentar: "Was ist wichtig für Sie, mein Sohn? Sie sollten dankbar dafür sein, daß Sie vier Tage freibekommen, wir sind schließlich mitten im Krieg."

Unsere Galaktik: Tips für den Investor

>TCN.victory.news Datum: 2669.217

Platolium-Verbindung + Preußische Einzelhändler = Praktisches Denken?

35 Jahre des terranisch-kilrathischen Krieges haben die Regierungen und Bürger bereits Quadrillionen von UNation-Krediten gekostet, aber niemand hat diese finanziellen Belastungen mehr zu spüren bekommen als die Einzelhändler unseres Sonnensystems. Schon bevor der Krieg ausbrach, war die Erde am Rande der Kapazität angelangt: Überbevölkerung, Umweltzerstörung und konfliktfreudige Satellitenkolonien. Der Krieg führte deshalb innerhalb weniger Monate zum Zusammenbruch der Wirtschaft.

Nach einer langen Phase in der Talsohle mit gerade noch ausgeglichener Zahlungsbilanz befindet sich die Wirtschaft im leichten Aufschwung, und die Zeit für Investitionen ist gekommen. In diesem Monat wird unser Korrespondent von *Unsere Galaktik* finanziell interessante Investitionsmöglichkeiten untersuchen.

Als TCN-Besatzungsmitglied haben Sie die einzigartige Gelegenheit, in ein breites Spektrum verschiedener Fonds und Obligationen zu investieren. Oder, wenn Sie lieber auf Risiko gehen wollen, können Sie auch über das Satellitentelekommunikationssystem der *Victory* an der UN-Börse spekulieren.

Hier ein paar Empfehlungen:

- **Kurzzeitstrategien zahlen sich selten aus.** Kaum ein Investor wird beträchtliche Gewinne mit kurzangelegten Aktien erzielen. Wenn Sie nicht die Zeit haben, die Aktienkurse stündlich zu verfolgen, sollten Sie Ihre Aktien besser behalten. In der Regel stammen Investitionsgewinne aus Aktien, die Sie schon mehr als ein Jahrzehnt besitzen.

• **Untersuchen Sie die Angebote auf Ihrem Heimatplaneten zuerst.** Sie werden eher von einem neuen Produkt oder einem neuen Industriezweig, die praktisch auf Ihrem Hinterdeck entstehen, Wind bekommen. Denken Sie doch zum Beispiel an die ersten Hover-Luftträder. Warum besitzen die Venusianer die Mehrheit der CycleCraft-Aktien? Weil diese Luftträder besonders für die unebene Oberfläche der Venus konzipiert wurden. Über ein Jahr lang konnten sie nirgendwo abgesetzt werden. In der Zwischenzeit war der Aktienpreis jedoch in schwindelerregende Höhen geschossen.

• **Machen Sie Ihre Hausaufgaben.** Aktien sind wie Legierungen — die Auswahl ist groß, aber der Name sagt nicht viel aus. Manche sind billig und stabil, andere sind teuer und geben im Markt leicht nach. Sprechen Sie mit Ihrem Vermögensberater. Finden Sie etwas über die Firmengeschichte heraus. Folgen Sie nicht dem ausgetrampelten Pfad anderer und tun Sie nicht, was alle anderen wahrscheinlich auch tun. Und zu guter Letzt — informieren Sie sich täglich bei der VidNet Aktiengruppe (earth@fin.stock.disc).

• **Vergleichen Sie Soll und Haben.** Wichtige Zahlen für den Aktienmarkt finden Sie in der Bilanz der Firma. Finden Sie heraus, wieviel die Firma besitzt bzw. wie hoch verschuldet sie ist. Das Verhältnis von Vermögen zu Verschuldung sollte mehr zugunsten der Vermögensseite ausschlagen (in der Regel ein Verhältnis 3:1). Vermeiden Sie Firmen, die genauso viel Schulden wie Vermögen haben. Haben Sie auch nicht zuviel Vertrauen in junge Firmen, die hoch verschuldet sind.

• **Preise KÖNNEN fallen.** Ein Stolperstein für viele Aktienbesitzer ist, daß sie zu lange auf ihren Aktien sitzen bleiben in der irrigen Annahme, was fällt, muß auch wieder steigen. Das ist *kein* Axiom — Aktien können bis zum Nullpunkt fallen. Verfolgen Sie die Langzeitwerte. Arbeiten Sie Graphiken zur visuellen Unterstützung aus. Wenn die Aktien langsam über einen längeren Zeitraum fallen, sollten Sie den Verkauf erwägen, solange Ihre Verluste noch gering sind.

• **Investieren Sie in Ihr Wissen.** Ein wenig Insiderwissen kann Sie besonders im Aktienmarkt recht weit bringen. Wenn Sie besonders sattelfest in GratLand-Chips sind und sich in dieser Branche sehr gut auskennen, sollten Sie in Computerfirmen investieren, denen Sie trauen. Wenn Sie ein Experte in hydroponischer Landwirtschaft sind, konzentrieren Sie sich darauf. Begehen Sie nicht den verhängnisvollen Fehler, in einen Industriezweig zu investieren, nur weil er gerade als heißer Tip für die Zukunft gehandelt wird (Erinnern Sie sich noch an Öl und Teppiche, zwei Branchen mit kurzfristig außerordentlichen Renditen, die dann schnell sang- und klanglos in der Verlustzone landeten).

Das Neueste von der Börse — Platoliumlegierungen, die Investitionsanlage des Monats, werden auf dem UN-Aktienmarkt eingeführt. Nettoinvestoren aus allen Branchen graben vorsichtig in den Bankkonten, um wenigstens ein paar Aktien dieses möglichen Renditenhits kaufen zu können.

Platolium wurde während des Abbaus von Bodenschätzen in Ghorah Khar durch die Bryce GmbH, einer Firma von Maki, entdeckt. Während die Überreste einer früheren Kilrathi-Station auseinandergenommen wurden, entdeckten die Arbeiter ein Planetenlager von Xanius-Moloriten. Dieser radioaktive Stoff hat eine Strahlenlänge, die über infrarot hinausgeht.

Die argonierten Platiniumbehälter mit diesem Giftstoff wurden in unmittelbarer Nähe eines Stapels Nickel-Kadmium-Generatoren aufgefunden. Die Strahlen des Giftstoffes müssen langsam die Aufbewahrungsbehälter durchdrungen und mit dem Nickel reagiert haben. Das Ergebnis? Eine neue Legierung. Im Versuchsstadium hat sich die Legierung bisher als fast undurchdringbar beim Beschuß mit Laser und Durastahlschrapnell erwiesen.

Risiko oder Realität? Niemand kann Garantien geben, aber die Experten flüstern: kaufen, kaufen, kaufen.

ANKÜNDIGUNGEN / MITTEILUNGEN

>TCN.victory.ad.announce *Weitergeleitet von: crew@victory* Datum: 2669.221

Wasserspaß in der Schwerelosigkeit

Melden Sie sich jetzt für schwerkraftlose Wasseraerobics an, der letzte Schrei unter den Sportarten an Bord. Unsere Abteilung für Freizeitgestaltung hat den Einbau eines neuen, freischwebenden Grav-Pools auf dem Hobbydeck abgeschlossen. Kommen Sie zur Entspannung in dieses Schwimmparadies mit Rundumzugang, Trampolinsprungbrettern, Sonnenlampen, Liegestühlen (natürlich mit Haltegurten). Schnupperklassen starten nächste Woche, die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Wenden Sie sich an Michael Hinton oder geben Sie Ihre Anmeldung an der Rezeption ab.

Der Steuerabgabetermin nähert sich!

Mitarbeiter des intergalaktischen Finanzamtes kommen diesen Monat an Bord und führen KOSTENLOSE Seminare für Einkommenssteuererklärungen durch. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen, die kleinen Tricks der terranischen Vorschriften zu Freibeträgen für Militärangehörige, Ergänzung 8b, kennenzulernen! Keine Anmeldung erforderlich. Die Sitzplätze sind begrenzt, bitte kommen Sie deshalb rechtzeitig.

Jeden Dienstag um 2015 Uhr im Amphitheater, Ebene B, die nächsten vier Wochen.

XCU-50 Kontrollpult-Klasse

Tastaturklassen für Fortgeschrittene auf der neuen XCU-50-Kontrollkonsole finden nächsten Mittwoch und Donnerstag um 1900 Uhr statt. Von Januar an werden alle TCN-Flottenschiffe mit dieser Tastaturplattform standardmäßig ausgerüstet. Kursschwerpunkte sind verkettete Makrofunktionen, optische Zeigerkontrolle, Kontrollpultanordnung und Sicherheitsvorrichtungen.

Achtung! Unbefugte Dateneinspielungen!

Die Mitarbeiter des Etherservices haben in der letzten Zeit mehrere Beschwerden über elektronische Anzeigen von außerhalb erhalten. Der terranische Handelsrat ist mitten in der Überarbeitung der Vorschriften zum besseren Schutz des Postgeheimnisses. Die neuen Richtlinien werden voraussichtlich nächsten Monat in Kraft treten. Wir bitten Sie daher um ein wenig Geduld. Wir kommen wieder auf dieses Thema zurück.

Retro-Konzert

Die Retrovolk-technotronische Show der LOVE ANIMALS wird per Holosatelliten am nächsten Dienstag um 2100 Uhr übertragen. Auf dem Höhepunkt ihres Triumphes mit einer dreifachen Platintrophäe für *Laß schlafende Brisen ruhen* wird das weibliche Trio live in Wien, Erde, auftreten. Wenn Sie die Musik des letzten Jahrzehnts mögen, können Sie den weichen, synthetischen Klängen dieses Dauerbrenners verfallen.

Bestellen Sie Ihre Eintrittskarten jetzt bei req@ent.rec.victory — der Betrag wird automatisch von Ihrem Konto bei der Schiffsbank eingezogen.

ORIGIN®
We create worlds.®

An Electronic Arts® Company
Electronic Arts GmbH•Postfach 1553•33245 Gütersloh•Germany

©1994, ORIGIN Systems, Inc. Origin, We create worlds und Wing Commander sind eingetragene Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger und Origin Interactive Movie sind Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

R88001GM